

# PC ULTRA

## Játékleírások

**Alien Incident, Abuse,  
Track Attack, Albion,  
Humans 3 Evolution,  
Pray for Death, Quake,  
Nuke IT, GEX,  
Rise of the Robots 2,  
Red Ghost, Pandora Directive**

## CD-tesztek

**Tolnai Világtörténelem,  
Guinness Encyclopedia,  
Where is Wally ?**

## Felhasználói infok

**Internet, MS Home hírek,  
Virgin hírek, Elsősegély,  
Hardver, 3D rovat, Demó rovat,  
Programozási tippek és trükkök**



9 771219 766001



Microsoft  
*Home*  
SZOFTVEREK  
OTTHONRA!





Multimedia Meeting Point  
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

# Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1**

## Belépő egy másik dimenzióba!



Akár 128féle VR eszköz csatlakoztatására.

Multimedia World ★★★★★  
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

### Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű  
angol nyelvoktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a  
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

### Professzionális hangkártyák

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Audiotrix Pro     | 42.900.- |
| Roland SCC 1      |          |
| hangkártya        | 88.800.- |
| Roland MPU 401    |          |
| MIDI fogadókártya | 21.280.- |
| Roland SCD 10 GM  |          |
| MIDI hangmodul    | 37.600.- |
| SCD 15 GS         | 47.200.- |

### MIDI billentyűzet

|               |          |
|---------------|----------|
| Roland PC 160 | 31.920.- |
| Roland PC 200 | 39.920.- |

### Hangszórók

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Hangerő- és hangszínszabályozás |       |
| J-351 AV aktív hangsugárzó      |       |
| 3"-os, 40W PMPO                 | 5.600 |
| J-511 AV aktív hangsugárzó      |       |
| 4" és 1,5"-os, 100W PMPO        | 7.900 |

## COMPAQ

multimédiás számítógépek  
és notebook-ok

## Microsoft

szoftverek teljes választéka

### Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel  
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.240

Mesejáték - mulatságos,

Játékos módszer az olvasás tanulásához.

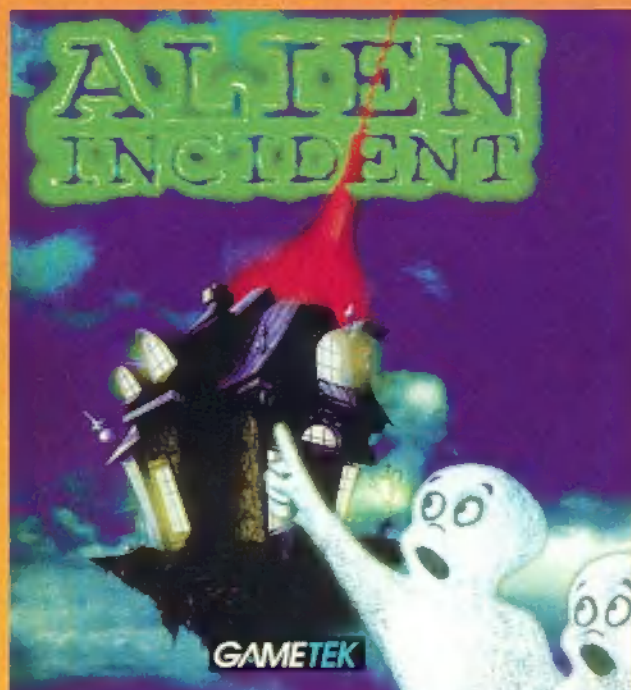
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár  
érettségire és felvételre készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.





# THALIA

## Játék / CD tesztek

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Alien Incident             | 7  |
| Abuse                      | 11 |
| Track Attack               | 12 |
| Humans 3 Evolution         | 13 |
| Pray for Death             | 14 |
| Quake Tippek               | 15 |
| Duke 3D, Nuke IT, 3D Mania | 16 |
| Tolnai Világtörténelem     | 18 |
| Guinness Encyclopedia      | 19 |
| GEX                        | 32 |
| Where is Wally ?           | 32 |
| Red Ghost                  | 36 |
| Rise of the Robots 2       | 37 |
| Albion                     | 38 |
| Pandora Directive          | 44 |

## Felhasználói infók

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Internet                              | 26 |
| Felhasználók rovata                   | 27 |
| 3D Rovat                              | 30 |
| SCENE-tetizátor (SCENE és zene rovat) | 31 |
| Microsoft News                        | 33 |
| Hardvergödés                          | 34 |

## Állandó rovatok

|                 |    |
|-----------------|----|
| Adult rovat     | 6  |
| Játéktippek     | 15 |
| CoVboy Posta    | 20 |
| Elsősegély      | 22 |
| Made in Hungary | 18 |

### PC ULTRA

Informatikai magazin PC felhasználóknak  
I.évfolyam - 9.szám - 1996. november,  
megjelenik (általában) havonta  
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató  
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos  
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)  
Borító: Albion (PR Poster)  
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály  
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.  
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.  
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,  
E-mail: pcu@hungary.net  
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk előző száma szeptember 27-én jelent meg  
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül  
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések  
tartalmáért nem vállal felelősséget  
Lapunk részt vesz a Microsoft®  
fiatal felhasználókat támogató programjában  
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül  
belföldi postautalványon, vagy átutalással a  
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.  
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,  
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft  
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi  
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.  
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.  
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/09-66-22)  
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató  
Mellékletek: Pátia Nyomda Rt., Fv.: Füleki Lajos  
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint  
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok



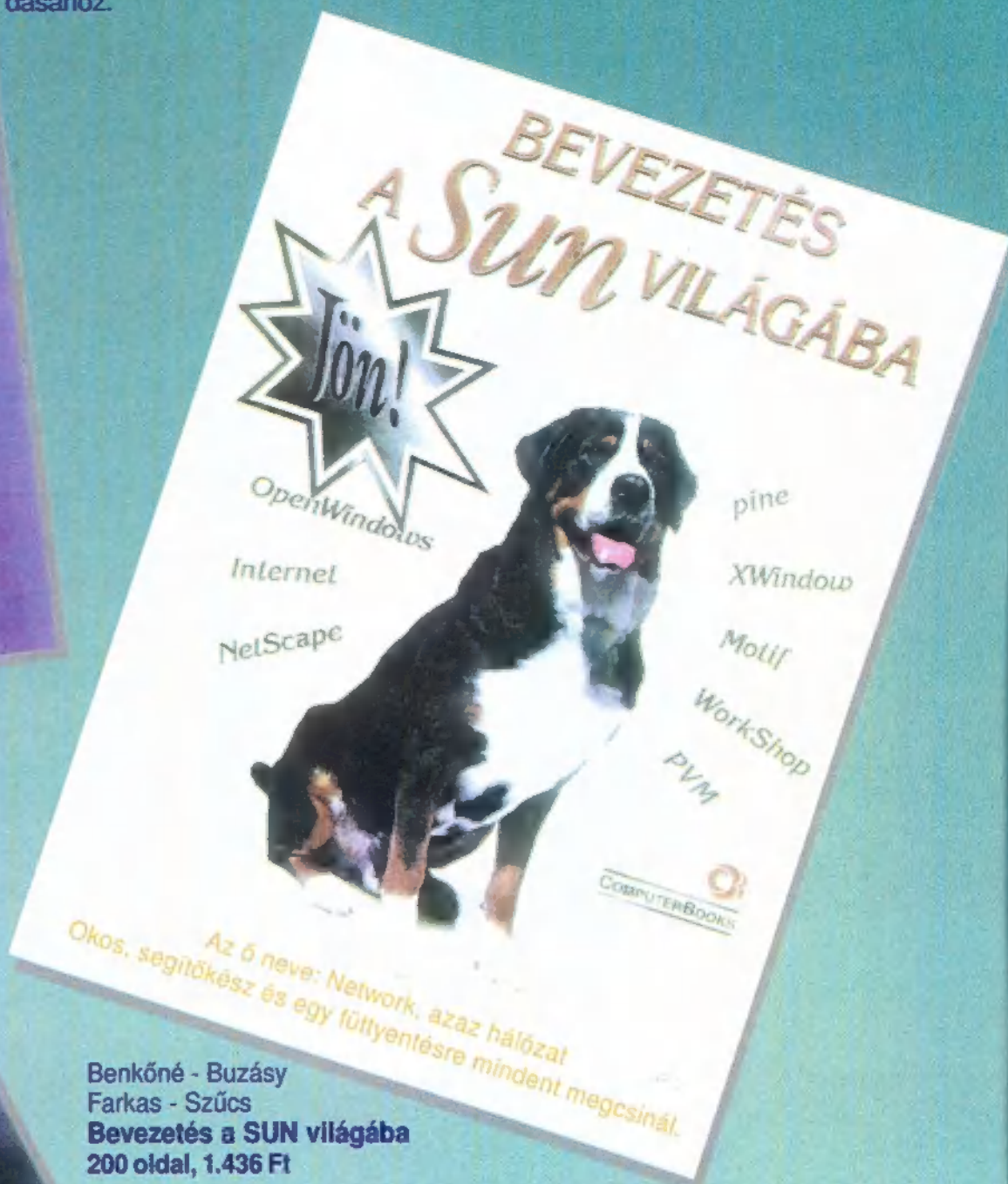
# Keresse könyveinket



Gáspár Zoltán

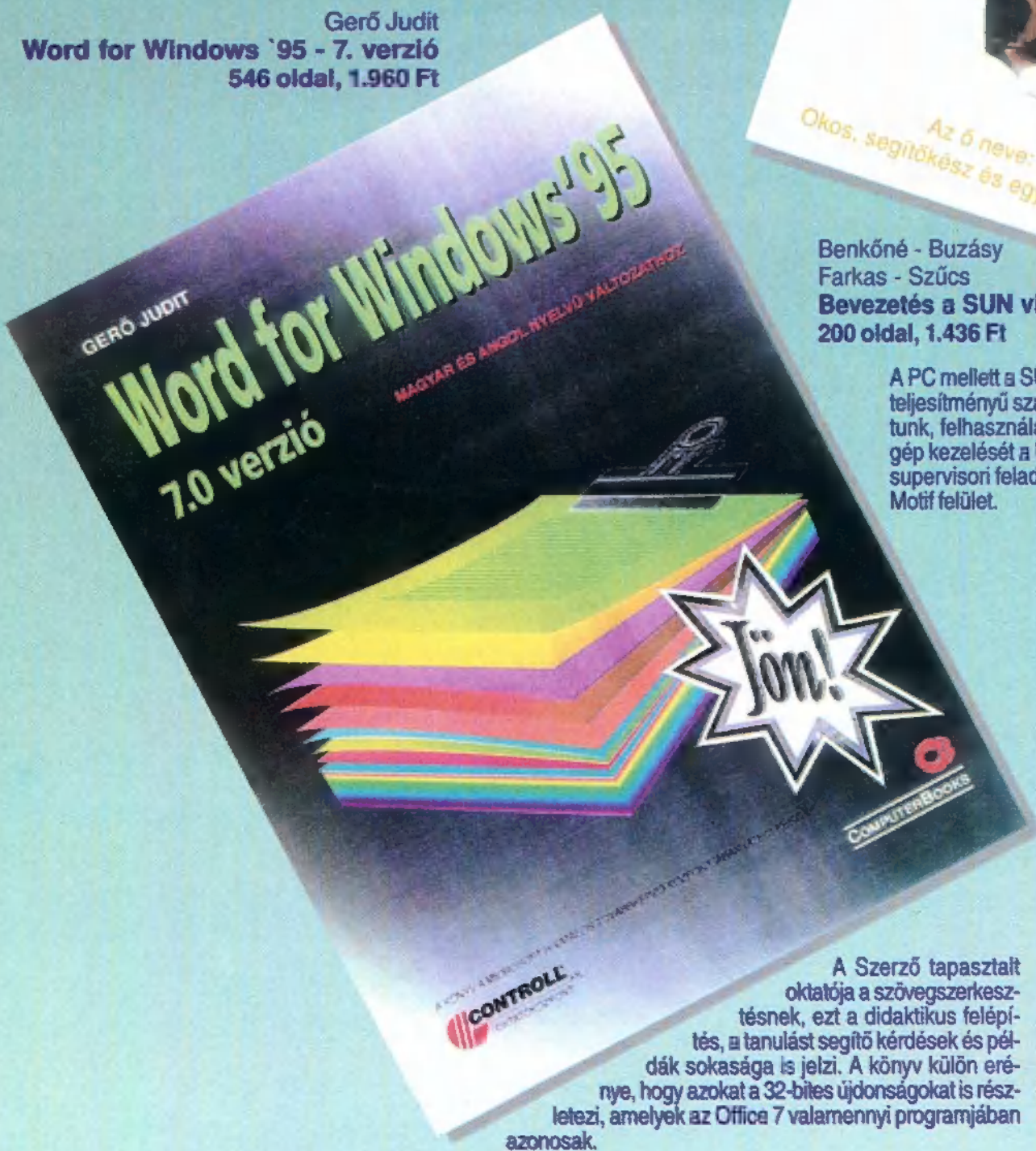
**"VISUAL" adatbázis-kezelők objektum-orientált programozása**  
Visual dBASE; Visual FoxPro; Visual Object - lemezmelléklettel  
220 oldal, 1.493 Ft

A könyvben tárgyalt rendszerek már rendelkeznek a vizuális programozás előnyeivel. A Szerző e könyvben mutatja be az adatbázis-kezeléshez szükséges programozási alapismereteket, összehasonlítva a legújabb, legelterjedtebb Windows alapú fejlesztőeszközöket. Segít elsajátítani az SQL adatbázis-kezelés és az objektum-orientált programozás alapjait, és támpontot nyújt annak eldöntéséhez, melyik rendszert válasszuk feladataink megoldásához.



Benkőné - Buzásy  
Farkas - Szűcs  
**Bevezetés a SUN világába**  
200 oldal, 1.436 Ft

A PC mellett a SUN a legelterjedtebb UNIX alapú, tág lehetőségekkel rendelkező, nagy teljesítményű számítógép. A könyvben különféle SunWorkstation típusokkal találkozhatunk, felhasználási területeikkel, szoftver lehetőségeikkel. Részletezi a SUN számítógép kezelését a UNIX parancsoktól kezdve az OpenWindows lehetőségein keresztül a supervisor feladatokig. Programozók részére igen fontos ismeret lehet az XWindows, Motif felület.



Gerő Judit  
**Word for Windows '95 - 7. verzió**  
546 oldal, 1.960 Ft

**10 % kedvezmény  
a szelvény bemutatóinak  
a ComputerBooks Kiadóban !**

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.  
Levél cím: 1253 Budapest, Pf.: 71.  
Tel.: 1751-564, 1753-591.  
Fax.: 1753-591.

## Kérje ingyenes katalógusunkat !

A Szerző tapasztalt oktatója a szövegszerkesztésnek, ezt a didaktikus felépítés, a tanulást segítő kérdések és példák sokasága is jelzi. A könyv külön érdeme, hogy azokat a 32-bites újdonságokat is részletezi, amelyek az Office 7 valamennyi programjában azonosak.





Ez aztán a tempó. Alig 3 hete, hogy utoljára találkoztunk, és most újra itt vagyunk. Sajnálatos tény, hogy előző lapszámunkat gyakorlatilag 2-3 nap alatt elkapkodták az újságáros standokról, most egyébként éppen dolgozunk a terjesztőktől megkapott leporellóköteg feldolgozásán, amely arról ad képet a számunkra, hogy a legutolsó árushelyig lebontva hol mennyit igényeltek, mennyit kaptak, mennyit adtak el a PCU-ból stb. Ez alapján megpróbáljuk a terjesztőkkel együtt behatárolni, melyek azok az árushelyek, ahová elkelne még 2-3-szor annyi példány, mint amennyit rendelnek, és melyek azok, ahova valószínűleg nem fogunk adni. Ez utóbbi kategóriába tartoznak azok az árusok, amelyek hónapok óta 1-2 db-ot rendelnek lapunkból és vissza is küldik eladatlanul. Ebbe a csoportba főként a részleges nyitvatartású eldugott helyen lévő árushelyek tartoznak, Budapesten pl. a peremkerületi vasútállomások, trafikok stb. Ugyanakkor pl. a Kálvin téri metro aluljáróban lévő újságáros az előző számunkból összesen 2 (KET-TŐ!) db.-ot kapott terjesztésre. Az előző számunk megjelenését követő 2. napon már többen telefonáltak a szerkesztőségbe, hogy mondjunk egy biztos helyet, hol kapható a PCU, mert sem az Astoria, sem a Blaha aluljáróban nincs, elfogyott! Hát ezt próbáljuk most egy kicsit rendbeszedni. Mint ahogy azt már említettük, a felesleges kutyagolás újságostól-újságosig elkerülhető, ha valaki előfizet lapunkra. Az előfizetési díj továbbra is számonként 198,- Ft, vagyis éves szinten 600,- Ft(!) megspórolható. Lapunk egyébként a hírlapárosok mellett több ismert számítástechnikai szaküzletben is folyamatosan kapható (a régebbi számok is), mint pl. Budapesten ECOBIT Kft., Acomp Kft., SZÁMALK Könyvesbolt, Műszaki Könyvruház, hogy csak a fontosabbakat említsük.

Ez a számunk kivételesen nem a Compfair tiszteletére jelent meg, és reméljük ismét tartogat rengeteg olvasnivalót. Hosszas nyomás eredményeképpen végre elindul a várva várt 3D rovat is, amely elképzelhető, hogy legközelebb már 2 oldal lesz. Erről jut eszünkbe, ezúttal a rovatokra lehet szavazni a kívágható levelezőlappal. A részletek megtalálhatók a levél mellett.

Már lázasan folynak egyébként a CD Ultra 96/2 előkészületi munkái, az biztos, hogy legalább annyi értékes anyag lesz a 2. számban is, mint amennyi az elsőn volt. Legközelebb már konkrét dolgokról is be fogunk tudni számolni.

Addig is jó szórakozást a PCU olvasgatásához.

Ennél a CD-nél nincs jobb. Ezt bátran kijelenthetjük, hiszen nincs semmi, amihez hasonlítani lehetne :-). Nos, mi is van akkor ezen a korongon?

**SCENE:** Mindenekelőtt: Scene. Mottónk: Latest and greatest. Egyrészt a '96-os év eddig eltelt időszakáról (az AntIQ-ig bezárólag) kíséreltünk meg egy többé-kevésbé átfogó körképet nyújtani, másrészt minden idők legjobb demó anyagai is megtalálhatók a CD-n.

**5 ÉV ARCHIVUMA:** Fellelhető a CD-n a Commodore Világ legendás magazin több, mint 5 teljes évfolyamának, az Évkönyveinek. Különszámoknak, a PC-s játékok könyvsorozat 1,2, valamint a könyv formában meg sem jelent 5. kötetnek a teljes szöveganyaga.

**PROGRAMOZÁS:** Van a CD-n nagyon sok jó forrás, programozói segédlet és két C fordító is. Titkosítás Védett módú programozáshoz, oktatók, extenderek, MOD lejátszók, interaktív disassembler... Három Java szerkesztőt is elhelyeztünk a CD-n.

**PM6TRY, TRYOUT:** Találhatunk pár DTP szoftvert kipróbálás céljából: Adobe Photoshop, Pagemaker, Premiere, Streamline...

**GUS anyagok:** GUS FAQ, GLIST, Pro Patches Lite meg efféle. SB-GUS együtt-élés, RAMdrive a GUS memóriájában...

**UTILITY:** Természetesen gondosan megválogatva helyeztük a CD-re a cuccot. Egy CD-t megtölthet egy shareware gyűjtemény, de inkább úgy gondoltuk, hogy ez a pár tíz mega is hasznos lehet. Tömörítők DOS, OS/2, Linux, Win NT stb alá, AVI lejátszók, WinWord 6 nézegető stb.

**IMPULSE TRACKER:** A 2.05-ös, exkluzív CD Ultra version. A legújabb, legfrisebb IT exkluzív kiadása!

**INTERNET:** Ebben van három Web browser: a Netmanage Websurfer 16 ill. 32 bites verziói, az Internet Explorer 3.0-ás verziója, valamint a Netscape Navigator 3.0 teljes, 90 napig kipróbálható verzió. A MATAV felajánlott 1 óra ingyen Net használatot minden kedves olvasónknak! A felhasználói azonosító egy nyolcjegyű szám és betű kombináció, ami a CD tokján belül megtalálható.

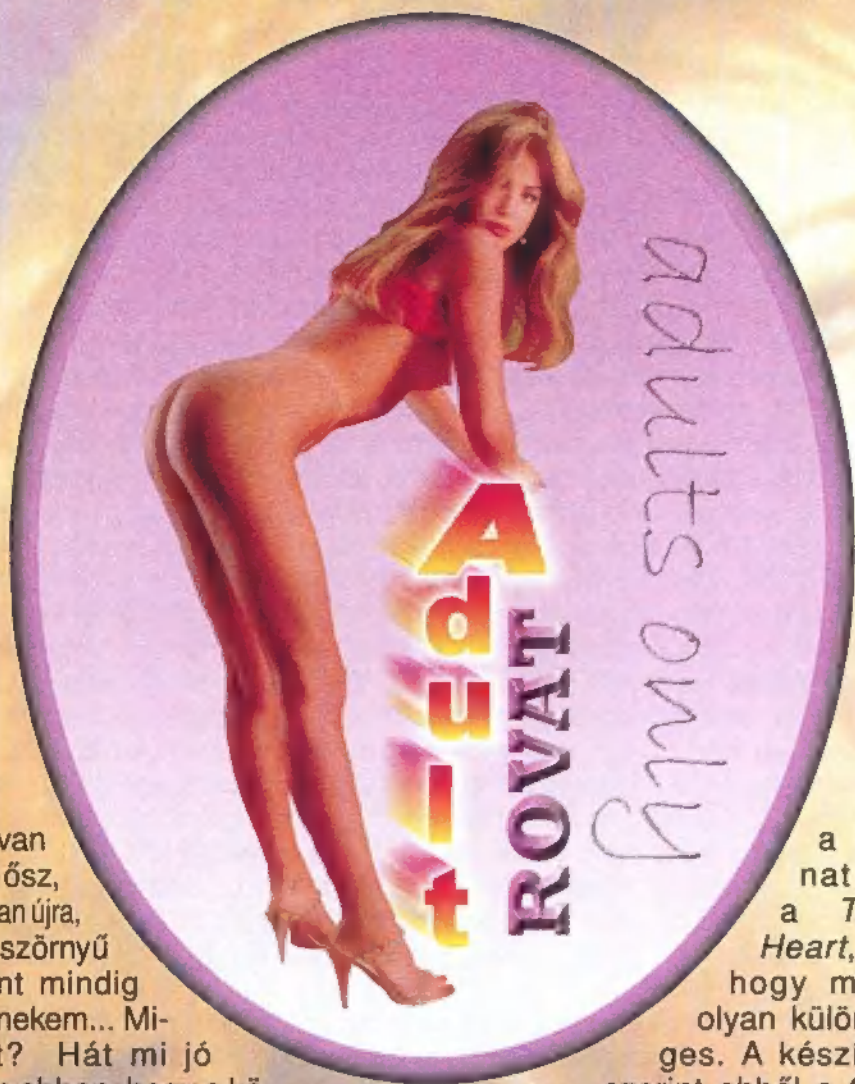
**JÁTEKDEMÓK:** Deadlock, Search for the Holy Grail, Hellbender, Monster Truck Madness, Close Combat...

Először a CD-s magazinok hazai történetében: színes foto a CD korongon.

Az exkluzív kivitelű CD ez évi számai megrendelhetők, az 1997-es évfolyam pedig már előfizethető! A 958,- Ft-os árból 100,- Ft kedvezményt adunk vagyis 1 CD ára 858,- Ft (akik előfizettek - vagy most előfizetnek - a PC Ultra magazinnra 1 évre, további 100,- Ft-ot spórolnak, nekik csak 758,- Ft-ot kell fizetniük!)





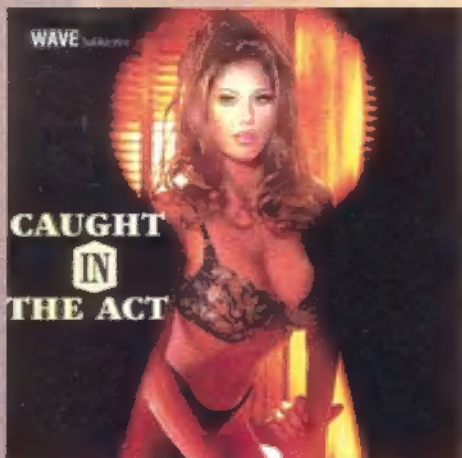


Itt van az ősz, itt van újra, és szörnyű mint mindig énnem... Miért? Hát mi jó van abban, hogy a középiskolás diákok fejét napi 8 órában próbálják teletömni olyan rendkívül fontos dolgokkal, mint pl. a rekombináns DNS molekulák kapcsolódási sorrendje, ami nélkül nyilván nem boldogulnának felnőtt korukban. De fel a fejjel, már csak 8 hónap van hátra a nyári szünetig. Addig is jobb híján itt van néhány CD, amivel kellemesen el lehet ütni az időt, csak a barát-nő/feleség rá ne jöjjön. Elsőként mindjárt egy **Wave Interactive**



kiadvány, a **Stiletto**. Az olaszos név ne tévesszen meg senkit, a filmnek körülbelül annyi köze van Olaszországhoz, mint hajdúnak a harangöntéshez. A sztori szerint **Mike** (egy magándetektív) lebuktatta egy bizonyos **Sharon** nevezetű hölgyemény férjét, **Markot**, amint egy harmadik nővel éppen pápas-mamást játszottak. Kiderül, hogy a nő körül valami nagyon nem stimmel, hiszen lehet, hogy ő **Tera Heart**. Hogy az kicsoda? Azt inkább nem áruljuk el, két okból kifolyólag: lelőnének vele a poént, ráadásul még nekünk sem sikerült rájöttünk, hogy ki

a bánt az a **Tera Heart**, és hogy mitől olyan különleges. A készítőik szerint ebből a CD-ből megtudhatjuk, hogy a férfiak hogyan próbálják izgalmasabbá tenni a házasságot.



Ehavi második CD-nk a **Caught in the Act**. Sokaknak erről a névről egy éppen aktuális szépiúcsapat jut eszébe, de most nyugodtan el lehet felejteni az effajta nyálzenekarokat, ugyanis a cím magyarra fordítva körülbelül annyit tesz, hogy 'rajtakapva akció közben'. Persze itt senki ne gondoljon valamilyen antiterrorista csoportra, sokkal inkább egy újabb családi botrányra, ahol persze megint a férj lépeget félre, méghozzá elég gyakran. Amikor **Celeste**, a felesége rájön a dologra, azonnal válni akar. A férj ügyvédje, tekintve, hogy a nőnek egyértelmű bizonyítékai vannak a félrelépésről, egy trükköt ajánl védené számára. **Celeste** ezután találkozik egy (szerinte) rendkívül jóképű fiatalemberrel, és némi bosszúvágytól hajtva a férje nyomdokaiba lép. Sajnos túl későn jön rá, hogy a fickót a férje bérelte fel, és az egész pásztorórát egy rejtett kamerával rögzítették, így

már a férjnek is van ütőkártya a kezében, hogy a válóperben neki ítéljék a vagyon nagyobbik részét.

Most pedig következzenek az immár elmaradhatatlan **Vivid Interactive** CD-k. A múlt havi Adult rovatban volt szó a **Janine Suite 18**-ról. A főszereplő, **Janine** az **Adult Video News** magazin szerint ma a legvonzóbb nő, akit csak látni lehet adult filmekben. Nos, ő a fősze-



replője a **Blond Justice** sorozatnak is, ahol egy sztriptíz-táncosnő 'kalandos' életét kísérhetjük figyelemmel. Merthogy szegény kislányt állandóan zaklatják, hol egy csavargó, hol egy túlbuzgó vendég, dehát akinek ilyen alakja van, az ne is csodálkozzon rajta. Kifejezetten jó film.

Ismét egy 'régis ismerős' következik, **Raquel Darrian**, aki a **Bonny & Clyde**-ban játszik fő-



szerepet. A film a legendás **Bonny & Clyde** sztori feldolgozása, amelyben 2 fiatal apróbb csínytevésekkel szórakozik, majd az idő múlásával a csokilopások és trafikfosztogatások után egészen a bankrablásig, végül a sorozatgyilkossáig fajul a dolog. Persze a filmben inkább a menekülések és bűntények közötti mókákba pillanthatunk bele, ahol a fiatal bűnözők nem éppen bürgócsigával vagy jójával töl-

tik drága idejüket, inkább engednek a fajfenntartás ősi ösztöneinek.



Manapság nagy divat, hogy egy énekes vagy együttes kiadja eddigi legjobb felvételeinek válogatását **Best of...** címmel. Ugy lát-szik, a **Vivid Interactive** is erre az útra lép, hiszen kiadta a **Best of Vivid** című válogatást, amelyen minden idők legjobb Vifilm-jei szerepelnek. Kár is rá több szót vesztegetni, a cím magáért beszél.



Ehavi utolsó teszt példányunk a **Swap Two** címet viseli. Aránylag ez legjobb alkotás, már ami a nők szépségét, a kamera-beállításokat, az operatőrt és a rendezést illeti. A készítőik azonban annyira el voltak foglalva a technikai részletekkel, hogy elfelejtettek valamiféle történetet is kiagyalni hozzá.

Ennyit mára a tudomány, a technika érdekességeiből, újdonságaiból. Találkozunk egy hónap múlva.

Ruszi

u.i.: Ja! Most jut eszembe, hogy ez az alatt elterülő szépség **Raquel Darrian**.





Az ember néha elszomorodik, hogy manapság milyen játékok látnak napvilágot. Mindendenféle szemét megfordul a kezéd alatt, és sajnos nemigen van mód rá, hogy a t. gyártót értesítsd róla, hogy egy kalap, khm, ízét nem ér az, amit szültek. Ez különösen vonatkozik a kalandjátékokra, ahol tulajdonképpen nem is történik semmi: nagyon korrekt kis stuffok jelennek meg 5-6-15-n CD-n, ami talán kellemesen fest és biztos marhasokat dolgoztak vele, de meglehetősen homály a Larryken és Monkey Islandokon nevelkedett szerény felhasználóknak. Épp ezért igencsak kellemes meglepetés volt, amikor egy ilyen izig-vérig kalandjátékot nyomtak kezembe a PCU-nál holmi tesztelés céljából.

Az ALIEN INCIDENT pedig tipikusan ilyen játék: rendkívül pihent agyú, azonkívül a klasszikus kalandjátékok legjobb tulajdonságait vonultatja fel — egyébként az egész engem nagyon emlékeztet egy bizonyos Zak McKracken néven futó kis apróságra. Az alaptörténet egy kissé anális (pardon: banális) lesz, ami egyébként a lassan standarddó váló, vagy másfél percig tartó 320\*200-as intro-moziból is kiderül. A játékban az ifjú Benjamin szerepében fogunk tündökölni, aki enyhén örült nagybátyja kérésében tartózkodva tanúja lesz, amint a derék nagybácsit elragadják azon gonosz UFO-k, akik a a bácsi kísérletei nyomán diffundáltak abba az idő- és térsíkba, ahol csekélységünk és szerény rokonsága éppen tartózkodik. Mint említettem, ez az introból kiderül — ezt sajnos nem tudom részletezni, mert mióta a hangkártyám elment a vásárba, azóta a PC-mből viszonylag kevés audio-instrukció jut el hozzám. Lényeg az, hogy a bevezetőben zöld és fehér eső esik az Űllői úti F\*\*kra (fákra), ami kupameccseken és kalandjátékokban semmi jót nem jelent... A további lényeg, hogy a Fradi nyeri az UEFA-kupát, valamint meg kell menteni egyrészt az UFO-k által elrabolt nagybácsit, másrészt pedig az Univerzumot, ami egyébként is szokásos elfoglaltsága a PC-k mellett idejüket töltő kalandoroknak.

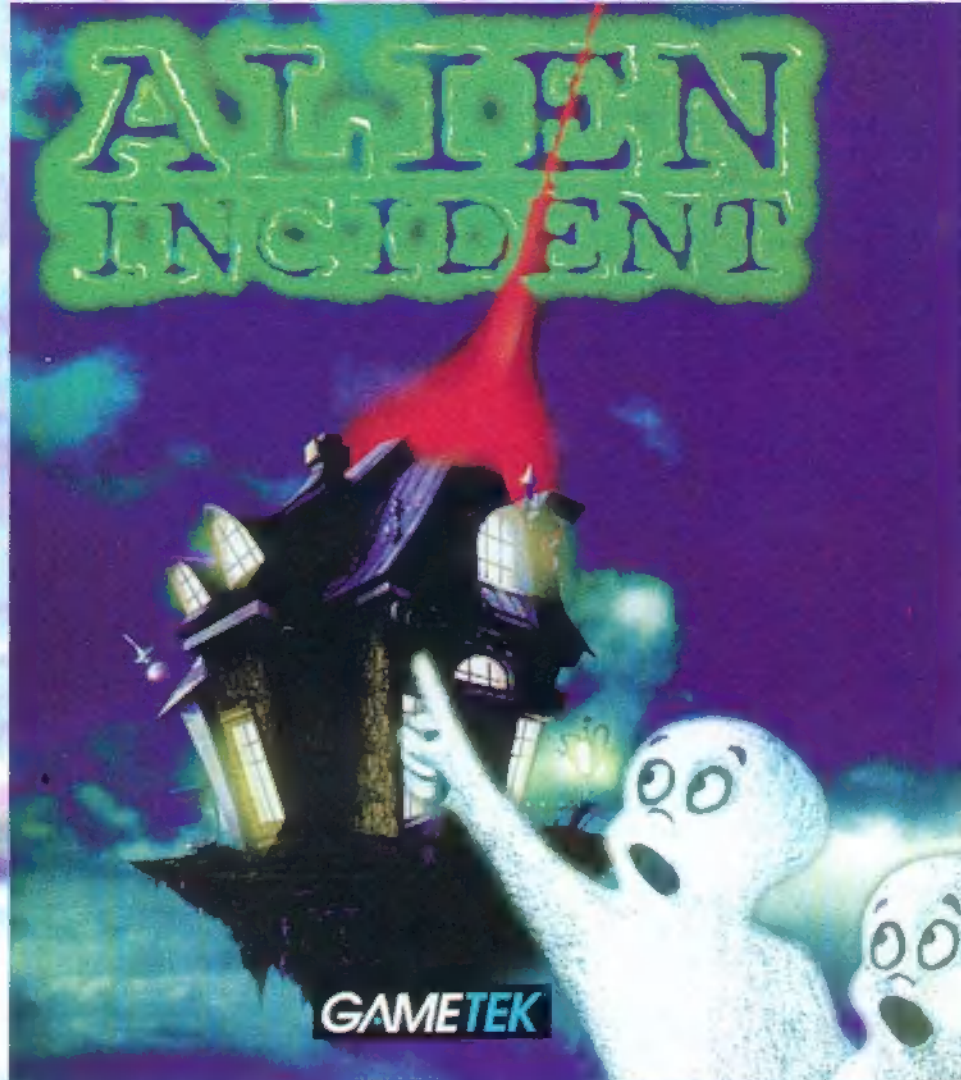
A játék számos kellemes meglepetést takar: egyrészt a t. finn készítő nyomatékosan felhívják a figyelmet, hogy semmi esetre se futtasd Windows-környezetben (ami azért bizonyos jóízűséget feltételez); másrészt viszonylag kellemes poénok találhatók benne; harmadrészt pedig nem jut eszembe a negyedrészt.

Úgy érzem, a kezelésre nem igazán

kell sok szót vesztegetnem, hiszen remélhetőleg mindenki rendelkezik egérkével. A bal click rendszerint mozgatót takar, a jobb click pedig a Shakespeare ékes nyelvén 'interact'-ként nevezett cselekményeket, úgy-mint: megnéz, felvesz, dumál vele, meg ilyesmi. Természetesen az alsó sorban látható inventoryban levő cuccokat is használhatjuk egymáson vagy a kiválasztott tárgyon a bal clickkel — de gondolom ezt nem igazán kell magyarázgatnom, mert ha igen, akkor meg sem érdemlítek ezt a szerény ismertetőt, azonkívül meg dobjatok be percenként legalább egy ötvenest. A hab a tortán az, hogy alkalmasint ki is lehet menteni a játékállást (a visszatöltés frenetikus lehetőségéről már nem is beszélve), de ennek mikéntjét momentán titokban tartom, bízva abban, hogy magatoktól úgysem jöttök rá. (Az érdeklődő leveleket a szokásos címre, 'Megy a kukába' jelígre várom.)

A játék viszonylag lineáris, ami ugyebár annyit tesz, hogy csak bizonyos sorrendet követve megoldható. Végzetes a tény, hogy igazából megpusztulni nem nagyon tudsz — maximum elakadsz valahol. Az alábbiakban nekiugrunk a megoldásnak, ami nem biztos, hogy teljes lesz, ugyanis a mi drága lajosunk (á la nemecek) majd teljes három napot adott erre kusza sorok megszületésére; mindegy, azt előtárom, hogy mire jutottam... Egyébként ha te helyből is olyan jó vagy, mint más nekifutásból, akkor itt most tarts szünetet a vonalig (a vonal így fest: —

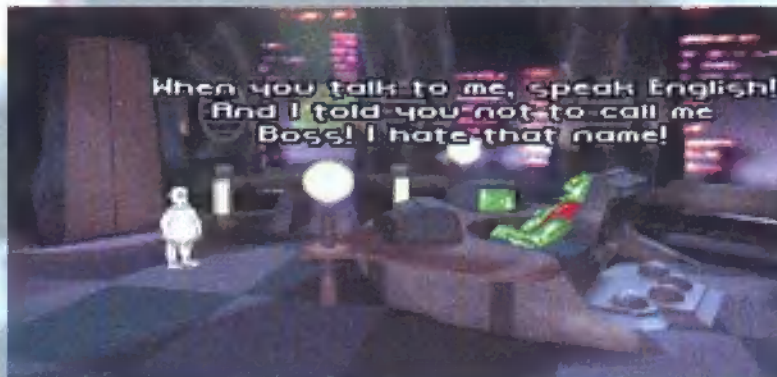
), ahol majd értékelni fogom a játékot — ha meg kifutadtál valahol, akkor remélem, hogy segítek a továbbbevickelésben. So: Miután az ufok elgalopoztak a bácsikánkkal, egyedül maradunk a laboratóriumban. Vigyázó szemünk azonnal az asztalra vetül, ahol egy mókás számítógép várja a tisztelt felhasználókat. Mivel Benjamin a család benjáminjaként egyelőre csak azt tudja, hogy hogyan kell programokat betölteni, egyelőre nem vehetjük használatba, már csak azért sem mert kellene hozzá egy disk és egy drive is. A drive szerepét a gép mellett levő ketyere, nagybácsink egy nagyszabású találmánya, a Floppy Pirító (rövidebben: floppirító) fogja betölteni, ami valószínűleg egy szép napon forradalmasítani fogja a számítástechnika vilá-



gát, hiszen nemcsak betölt az adathordozóról egy programot, hanem egyből meg is süti azt. Másolás így kizárva. Mivel sütnivalónk (mármint disk) nincs, használatát most bizonytalan ideig elhalasztjuk. A falon megsejlelhetjük a bácsi diplomáját, amiből kiderül, hogy Albert Einstone névre hallgat, továbbá ő a világ legmegnemértettebb tudósa. A falon egy biztosítéktábla, amiből szemlátomást hiányzik egy darabka, a pad-

tiszta a levegő), inkább szemügyre vesszük az ajtó mellett lógó fehér köpenyt, amelyből egy sztetoszkóp kerül inventorynkba.

A hallból még két szoba ajtaja nyílik: az egyikben nincs kilincs és marhára nem tudjuk pusztán kézzel kinyitni, így tehát vizsgáljuk meg a másikat, ami a konyha funkcióját tölti be a házban. A konyha legfontosabb alkatrésze a fridsider, hiszen mindenféle pozitív, aranyárgán habzó lötytyök potenciális lelőhelye. Már az ajtajára tűzött cetli is igen biztató: 'Ez a léghűtő tíz évi tudományos kutatás eredményét rejt magában, ami egyszer talán majd megoldja a túlnépesedés problémáját! Whoa! Tehát sok sör lesz benne. A kutatás eredménye lehangelő: a túlnépesedést kicsit fásztó lenne egy feszítővas segítségével megoldani (bár szó se róla, némi



#### Ufoéknál nyelvi problémák merültek fel

lón pedig egy laza deszka, ami némi rángatással ugyan lazítható, de egyelőre még mindig nem enged. A biztonság kedvéért magunkhoz vesszük a biztosítéktábla alól a kötelet (ha nincs más megoldás, akkor is reális véget érhet a játék...), valamint — a kalandjátékosok jó szokása szerint — beletúrunk az asztal alatti szemétkosárba. A zsákmány csodálatos: egy papír, amin 'A password 1, 2, 3, 4, 5...' titokzatos felirat olvasható. Ill egyelőre semmi dolgunk, tehát vágassunk fel a lépcsőn, hogy szemügyre vegyük a ház többi részét.

A hallból az emeletre vezet a lépcső, amin most egyelőre marhára nem megyünk fel. Inkább boldogan elvágatunk a hall végéből nyíló főbejárat-hoz, hiszen mi más vágyunk is lehetne, mint némi tiszta levegő szippantása. Az igen egészséges. Leszámítva a mostani esetet, hiszen odakint néhány UFO várakozik ránk, nyilván elrablás, lemészárlás és hasonló egészségtelen manőverek céljából. Szóval most nem szippantunk (különösen nem tiszta levegőt, mert nem

időráfordítással azért ezzel is megoldható). Mindenesetre elsüllyesztjük a zsebünkben, miként a zöld létyőt tartalmazó téglét is, ami címkéje szerint nagyon rövid idő alatt nagyon megnöveszti a palántánkat. Ez majd jól jön alkalmasint a következőkben kialakítandó maláta-, komló-, búza-, stb-ültetvényeinken. A hűtőben szomorkodik még egy doboz tej is, amit — hál'Istennek — Benjamin nem hajlandó magához venni, tartván attól, hogy ha az UFO-k ezzel kapnák el, akkor az egész világegyetemet fenyegető biológiai fegyver birtokába jutnának. A fridsider mellől viszont felvesszük az avas kenyeret, majd miután boldogan körbevágattunk a konyhában, a kredencről a gyufásdobozt és a biztosítékot. Új szerzeményeinkkel pedig térjünk vissza a kezdő helyszínre, a laboratóriumba.

A biztosíték természetesen a tábla plank helyére kerül (az például sokat segít, ha előtte mondjuk ki is nyitod), a feszítővassal pedig a laza padlódeszkát fogjuk megtámadni. A művelet eredménye egy szép nagy kulcs.

#### Esik eső karikára, rámásznak még Marikára...





Működési területünket most kiterjesztjük az emeletre, ahonnan három szoba nyílik, de már a galérián magunkra vonhatja a figyelmet egy dísnövény, amelynek latin neve a mellékelt cetli szerint *Töcus Kicsinyus*. Az amatőr botanikus boldogan rálocsolja a zöld létyőjét, melynek következtében a növény villámgyorsan megnő, és termőre fordul: a termés egy gyönyörű, hatalmas tök (*Töcus Giganticus*). Egyelőre még nem szüretelhető, tehát oldalogjunk be a jobb oldali ajtón.

Ez Benjamin szobája, ahol bohó ifjú- és még bohóbb jelenkorának relikviái találhatók. Ezek közül rögtön az első a Walker-robot, amit még 6 éves korában

kapott, de érdekes módon most pont feleakkorának tűnik, mint akkoriban. Aztán van itt egy kalóz koponyája, ami a bácsikánk szerint az öregapánké volt, aki a maga idejében igen híres volt arról, hogy sokat tett a kereskedelmi hajók menetsebességének fokozásáért. Benjamin mondjuk csodálkozik, hogy mitől lehet az, hogy az összes családi kalóz feje műanyagból van és 'Made in Hong Kong' jelzést visel... Miután kellemesen elszórakoztunk az erősítő kapcsolásával és a rakásnyi tárgy vizsgálatára kapott marhaságok olvasgatásával, vegyük magunkhoz az ágyról a ronda rózsaszín walkmant, majd a monitor alatti szekrényéből a videokazettát, ami minden bizonnyal a nagybácsié lehet, hiszen egy western tartózkodik rajta. A monitort kicsit megviselték a történelem viharai. A bácsikánk ugyan azt állította, hogy akkor pottyant le a lépcsőn, amikor éppen rögzíteni akarta, de ennek a nyilatkozatnak a valóságértékéből sokat levon, hogy egy kalapács lóg ki a képernyőből. A kalapácsot mindenesetre eltesszük. Sétáljunk át most a bal oldalról nyíló hálósobába. Itt setét honol, de ha a laboratóriumban betettük a helyére a biztosítékot, akkor meggyújthatjuk a bal oldalon levő kis asztali lámpát. Azt hiszem, itt jön be az első kis intermezzo: a kép átvált az idegenek úrhajójára, ahol a nagy, zöld, tv-focit játszó parancsnokhoz betotyog a kis, fehér, enyhén debil beosztott, hogy közölje vele: 'Misnath gamath vernath.' A zöld

UFO szépen kéri a kicsit, hogy legyen szíves angolul beszélni, ha hozzá beszél, továbbá jelzi, hogy a helyes megszólítása nem 'csá, főnök', hanem 'uram' vagy 'felség'. Miután ezt tisztázták, a kicsi fehér jelenti, hogy sikerült a hajóra hozni azt a földla-



#### A leendő tökfej immár szüretre kész

kót, akit azzal gyanúsítanak, hogy ideteleportálta őket, a főnök (akárom mondani: őfelsége) pedig kiadja a parancsot, hogy kinvallatással érdeklődjenek nála a visszateleportálás lehetőségéről, továbbá egy titokzatos entitásról (lényről).

A hálósoba a nagybácsi újabb fre-

oldali ágy párnája alatt egy kis kulcsot találunk, az éjjeliszekrény fiókjában pedig egy figyelmeztetést, hogy ne felejtjük el magunkhoz venni Carl Brimstone csillagvizsgálójának kulcsait. (Köszö. Melyik az?) A bácsi enyhén használt zoknijának felvételéről Benjamin lemond, a szekrényt pedig pillanatnyilag nem tudjuk kinyitni. Tehát távozzunk a nagy kulccsal nyitható könyvtárszobába.

Most jön megint egy jelenet az UFO-k hajójáról, ahol újabb nyelvi és megszólítási problémák után kiderül, hogy a bácsikon alkalmazott tortúra nem hozott eredményt, mert fogalma nincs, hogy hogyan tudná visszalőni őket a saját térsíkjukba, továbbá nem tud semmilyen lényről.

Illetve tud egyről, aki viszont szintén a Földön található, és Yodle névre hallgat. Őfelsége természetesen elzavarja népét ezért a Yodle-ért.

A könyvtárszobában a sok könyvespolcon kívül mindenekelőtt az egyik polc tetején trónoló bagoly hívja fel magára a figyelmünket, akivel termé-

dik rajta, a kulcsok úgyszintén, így tehát kénytelenek leszünk a sztetoszkóp segítségét igénybe venni a la James Bond. A széfből egy öt és egy nemes (Top Secret feliratú) és egy három és feles (Koordináta program) floppy kerül elő, valamint egy újabb kulcs. Mielőtt elhagynánk a tett színhelyét, még kukkantsunk ki az emeleti ablakból. Szép kis éjszaka van odakinn! Az embernek kinyílik a bicska a zsebében! Illetve bicska híján a kalapács, amivel azonnal bele is ver egyet az ablakba. Az esztelen erőszak természetesen most is meghozza gyümölcsét: az eredmény egy halom üvegcserep.

Az üvegcserep pont elég éles ahhoz, hogy learassuk vele a galérián termesztett hatalmas tököt. Meg ahhoz is, hogy egy csodaszép farsangi maszkot gyártsunk vele, azaz tömondatban: tökfejünk van. (Akinék már kezdésnél is volt, annak gratulálok.) A lemezekkel pedig boldogan levágatunk a laboratórium számítógépéhez. Közben ismét némi probléma támad a megszólítás körül UFO-éknál, amitől Őfelsége kissé morózus hangulatba kerül, majd egy új küldöncöt kéret, aki beszél angolul és nem 'Csá, Főnök!'-kel köszön állandóan.

Az öt és egy negyedes floppyt tegyük a Floppirítósba (tényleg működik), majd vegyük használatba a számítógépet a bonyolult passworddel (1-2-3-4-... és működik). A jellegzetes kék paper és border, a 10 SYS 2064 parancs, na és nem utolsósorban a kitömörítő tisztán jelzi, hogy milyen márkájú (angol nyelvterületen dollárú és fontú, magyarul pedig Pcú) powerful masinéria is ez... A csodaszép karakteres grafikával készült rendszerszoftver egy liftet irányít rendkívül bonyolultan. Mivel most éppen lent van, húzzuk mondjuk UP. Processing... Executing... OK. Quit... Processing... Executing...

Ufoéknál közben a 'borzalmas' kínzások hatására a bácsi bevallja, hogy Yodle az erdőben lakik egy fában. További vallatására azt is elnéklí, hogy valóban kisméretű, barna, kedvenc eledele a makk, viszont a szeme nem barna, hanem kék — nem is beszélve arról, hogy nem hosszú selymes farkat, hanem hosszú, gubancos szakállat visel. Közben Benről is énekel egy sort, ami rögtön arra in-  
... utána!



#### Világéletemben imádtam a kaktuszokkal csevegni

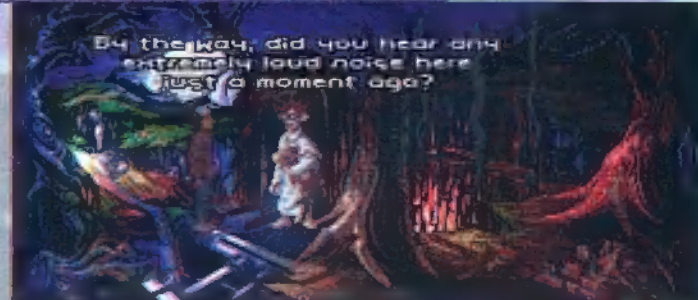
netikus találmányaival van telezsúfolva: a bal oldali ágyon leljük például a párnába épített rádiót, ami azonnal megszólal, mihiyt lehajtod rá fejed (jó hangosan); a falon függ egy másik frappáns újítás, a nagyfelbontású, LCD kijelzős tükör; alatta pedig egy távirányító, amivel — ha elkészül — szinte mindent lehet majd távirányítani, úgymint ajtókat, szekrényeket és — nem fogod elhinni! — még tv-t is! Egyelőre még csak tv-ken üzemel, de azért zsebrerakjuk. A jobb

szetesen azonnal szóba is elegyedünk. Huhú, az nagyon izgalmas beszélgetés lesz! Miután kihuhogtuk magunkat, sétáljunk át a jobb oldali polchoz, ami eltolható, de persze

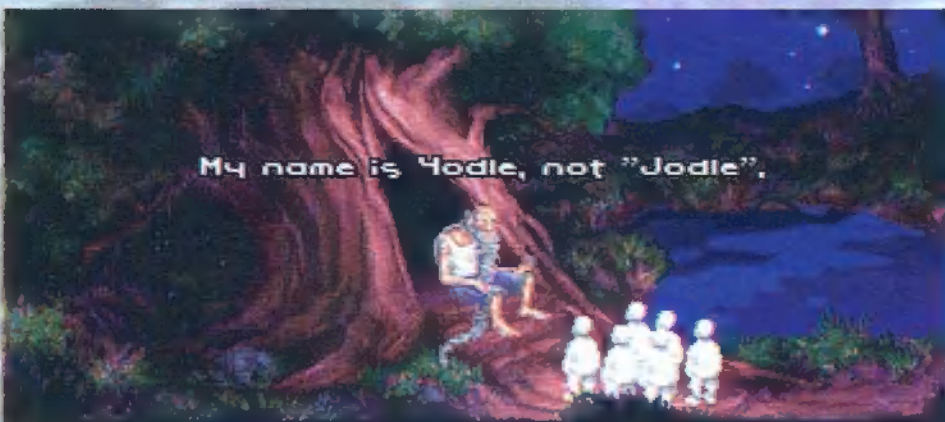
#### Újittassa fel velünk lakását: ...előtte



csak azután, hogy kinyitottuk a kis kulccsal a lakatot. A polc mögött egy most-már-nem-annyira-titkos széf rejtjezik. Természetesen zárva. A távirányító nem működ-



#### Yodle nagyapó kissé ügyetlenül konspirál az ufok előtt





dítja az ufokat, hogy leugorjanak érte a kastélyba.

Miután a széfben talált kulccsal kinyitjuk a hálósoba szekrényét, megjeljük a titkos liftet (már amennyiben felhúztuk a számítógéppel), amin leszágulunk az alagsorba, ahol a légkondicionáló berendezés található. Közben megérkeznek az ufok, akiknek hi-tech managere mobilfonon elmés beszélgetést folytat valakivel, majd berontanak a házba. Ott sajnos nem találunk minket, mert mi éppen az alagsorban vagyunk, ahol momentán pont magunkhoz vesszük a légkondit üzemeltető elemet. Ben egyelőre nem akarja használni a sőtétén ásító lyukat a falon, legalábbis addig nem, amíg oda nem kötjük a kötelet a padlón levő gyűrűhöz.

A csatornába pottyank, ahol életünk legnagyobb rakás szá... akarom mondani: szemetéhez lesz szerencsénk. Ebből egy elmosódott írást tudunk kikaparni, ami a bácsi egy újabb találmányát tartalmazhatta egykoron — de most már csak az 'anyag' és a 'teleport' szavak olvashatók ki belőle. Mivel egyéb tárgy nincs, gondolom nem kell hozzá különösebb rafinéria,

hogy megtekerjük a csővön levő kart, majd miután a szennyvíz lefolydogál, a gombbal bekapcsoljuk a lépcsőt, amin felmászhatunk a csatornanyíláshoz. Mire előkerülünk a föld alól, addigra az ufok is lelépnek, mi pedig szépen visszasetálhatunk a házba. Aki lelkiismeretesen végigpróbálgatta az ajtókon, szekrényeken és tv-ken (bár csodálkoznék, ha az utóbbiból talált volna eddig egyet is) a távirányítót, az már rájöhetett, hogy a hallból nyíló, kilincs nélküli ajtót fogja nyitni; na persze csak azután, hogy beletettük a telepet. Odabenn — micsoda meglepetés — Albert bácsi újabb találmányára, egy vérengző húsevő növényre bukkanunk, akivel akár szóba is elegyedhetünk ('*FBI, jogod van hallgatni*' vagy '*Adj egy ötöst!*'), ha már növeszteni nem tudjuk. Vannak még egyéb leletek is: egy olló az asztalon és Albert bátyó öreg rádiója a sarokban. Miután zsebetettük őket, irányítsuk figyelmünket a videoberendezésre. Tegyükbe a kazettát a VCR-be, majd próbáljuk ki, hogy tv-n is működik-e a távirányító. Működik: a real 3D, holografikus (további felsorolástól most eltekintek) filmben azonnal feltűnik Gary Copper, John Wine, nemkülönben Golyhó Mitic. A film annyira tértámasú, hogy az egyik nyílvevő hamarosan ki is tör a képernyő, és az üres tába pottyank. Eredeti 19. századi darab, aminek furcsa módon intenzív sajtusza van.

Itt az ideje, hogy egy kicsit körülnézzünk a házban kívül is. (Előtte azért vegyük magunkhoz a biztosítékot a laboratóriumból, mert később szükségünk lesz rá.) A kutakodást kezdjük a kastélytól balra, ahol az első helyszín Sluggs nevű barátunk otthona, akihez beordítottunk az obszervatórium kulcsáért. Sluggs azonban

sem ordításra, sem kopogtatásra nem igazán akar előjönni. Kicsit koránfekvő típus. Biztos készül a farsangra. Más is készülhet, mert a postaládáját teletömte dinamittal. Háhá. Kiprobáljuk rajta a gyufát...

A detonáció átrepít minket a szomszédban levő non-stop régiségkereskedésbe. Amíg Sluggsék háza táján elül a füst, addig ide be is kukkantunk. Odabent egy enyhén süket öregember elordítja az igen széles választékot, kezdve a 65 millió éves horgász kukactól egészen az ódon bűváruháig, ami csak \$499.99+ÁFA. Elfogad VISA-t, Mastercardot, utazási csekket, készpénzt (nahát!), továbbá cseréről is szó lehet. Tudományos alapon kikövetkeztetem (vagyis vé-



A mókust nem érem el, a kék norvég meg pihen

giprobáltam az összes tárgyat), hogy a megfelelő cserealap a 19. századból származó, svájci sajtából készült nyílvevő, amit az indiánok a nép leölésére használtak. Egy új ódon bűváruha boldog tulajdonosaként nézzük meg, mi a helyzet Sluggsék — volt — háza táján.

Sluggs felébredt. (Érdekes. Mitől?) Kicsit ugyan megtépták a történelem vagy a postaláda viharai, de mindenestre siet elnézést kérni az apró kis rendetlenségért, amit ő az előző éjszaka rendezett előfarsangnak tulajdonít. Rövid csevegés után a történelk alól előkotorja a csillagvizsgáló kulcsait, mi pedig folytathatjuk a környék felfedezését a bácsi házától jobbra. A következő helyszínen a távolban feltűnik a temető, de mivel ott pillanatnyilag semmi dolgunk, sétálunk tovább az úton. A parkban egy derék hippi üldögél a lámpaoszlophoz láncolva, és elmélyülten nyomkod egy kis videójátékot. Elmés csevegés közben kiderül, hogy az UFO-k költöttek ki ide, midőn nem óhajtott velük menni, és egyébként marhára unja már a videójátékot — sokkal jobban tetszene neki mondjuk egy magnó. Itt az ideje tehát hogy megszabaduljunk a ronda rózsaszín walkmantól. Kapunk helyette egy unalmas videójátékot.

A szomszédban egy kuka áll büszkén, amibe azonnal fejest ugrunk. Hm. Üres. Még dobálni sem tudunk bele semmit. Kénytelenek vagyunk tovább sétálni, ahol éppen egy ufo telefonál a fülkénél. Nahát. Aztán egyszer csak huss! — szórén-szálán eltűnik. Benjamin elmésen megállapítja, hogy a fülke valószínűleg egy teleportberendezés, amit alkalmasint majd ő is igénybe vesz. Sajnos az utolsó használatnál egy kicsit meg rongálódott, tehát kénytelen lesz egy

új teleportert szerezni. Szerencsére a vonal túloldalán levő ufo nem tette le a kagylót...

A szomszéd helyszínen egy tábla hívja fel figyelmünket a közeli veszélyre: '*Óvakodj a hülye öregembertől!*' Jó. Majd elővakodunk hozzá, de előtte megnézzük a távolban me-redező csillagvizsgálót. Miután Sluggs kulcsával berontottunk, mindenekelőtt elegyedünk szóba a kaktusszal ('*Hé, zöldség, tényleg a Marsról jöttél?*' '*Hagyd abba, tudom, hogy nem is vagy igazi kaktusz!*', stb.), majd miután ez megvolt, tekintsük meg a falon levő képet. Ezt Albert bácsi készítette a '69-es UFO-leszállásról, továbbá egy biztosítéktábla van mögötte. Tegyük be a biztosítékot (szóltam, hogy hozd magaddal!), majd kocogjunk fel az emeletre.

Az emeleten egy hatalmas távcsövet, valamint egy komplex számítógépet találunk (szerintem Spectrum lesz). A távcső pillanatnyilag egy sötét planétára szegeződik, de ha a karral arrébb tekerjük, sikerül behozni a képbe az idegenek hajóját. A számítógép majd különböző adatokat szolgáltat a bemért objektum-

ról, de előbb üzembe kell helyezni, tehát nyomjuk le a főkapcsolót az alsó szinten, a kaktuszok mellett, de ez előtt helyezzük be a videójátékot a frontján levő slotba (ha van áram, akkor nem lehet). A három és feles floppy tartalmazza a rendszerprogramot, amelynek az első pontja megadja a távcső által befogott objektum koordinátáit, a másodikkal pedig lementhetjük őket a videójátékra. A videójátékot természetesen magunkkal visszük.

Óvakodjunk el most az öregemberhez és elegyedünk szóba vele. Hetet-havat összehord majd Albert bácsiról, morózusan közli, hogy ő tulajdonképpen a nagyapánk, majd átnyújtja a kedves fia (azaz a mi szempontunkból a kedves papa) kedvenc munkaeszközét, egy álkulcsot. Teljes tehát a családi Mosoly-album: van egy enyhén örült nagybácsink, aki mérges ufokat teleportál ide-oda az Univerzumban; van egy morózus nagypapánk, aki egy fában lakik és makkon él; van egy papánk, aki rossz

szokásokat vett magára, miszerint alkalmasint betör ide-oda — most már csak arra lenné kíváncsi, hogy mivel foglalkozik a kedves mama... (A Lajos esetleg feladja majd rejtvénynek, a helyes megfejtőket pedig felölvi a Marsra.) A további csevelyből kiderül, hogy még mielőtt Yodle átment volna remetébe, szintén örült tudós volt (úgy látszik, a remete már a második fázis), és Albert bácsinak megépített egy teleportert, aminek a rajza valahol elkeveredett. Ha a tervrajz meglenne, továbbá egy öreg rádió és egy legalább 16kB szabad hellyel rendelkező adathordozó képében nyersanyag is lenne hozzá, akkor talán ismét rekonstruálni tudná a berendezést. Mivel ezek már nálunk vannak, Benjamin egyből át is nyújtja őket, mire a nagyapó bevonul a konyhá mélyébe, hogy ismét megvalósítsa egykori torz agyszüleményét. Most várunk kell egy kicsit, amíg a szerelés tart. Ha nem voltunk még a temetőben, akkor most sétálunk el oda és vizsgálgassuk egy kicsit Tom B. Stone és barátainak sírkövét, elegyedünk szóba a mogorva kőszoborral, majd nézegessük a kripta bejáratát lezáró lézersugarakat. Körülbelül eddigre meg is érkezik az ufokommandó Yodle-hoz, és annak a rendje s módja szerint őt is elrabolja (egyébként lehet, hogy bonusként magukkal viszik a hippit is, merthogy ő is eltűnik a parkból). Sétálunk vissza a nagyapó odújához, vegyük fel a küszöbön heverő pipáját, majd nézzük meg, mi a helyzet odabent. A helyzet zavaros. Az asztalon heverő napló tanúsága szerint a teleport elkészült. ('*Hajnaltól üldögéltem a küszöbön. Ahogy ott üldögéltem, eleredt az eső. Akkor bejöttem. Amikor elállt, kimentem és leültem a küszöbre. Jött az unokám, és arra kért, hogy építsek neki egy teleportert. Miután elkészültem, beraktam a titkos széfbe, majd kiültem a küszöbre...*') A részletes építési útmutató szintén az asztalon lelhető, akárcsak egy kő, amin rúnairással a '*Look, a blueberry!*' olvasható. Na de hol a széf? Az állatseregletből a mókust nem tudjuk elérni, így tehát kénytelenek vagyunk a papagájjal szóba elegyedni, aki saját állítása szerint — Croak! — éhes. Adjunk neki egy kis avas kenyeret, amitől úgy lepihen, mint a Vakondpitének kék norvégja. Ahogy hanyatt esik, pont nekizuhan

Glugluglugluglugluglugluglugluglugluglugluglu...





a titkos széf kapcsolójának, ahonnan elő is húzhatjuk a teleporter nagy részét, ami úgy lesz teljes, ha belehelyezzük a célkoordinátákat tartalmazó videojátékot is. Ezt egyből csatlakoztathatjuk is a parkban a telefonfülkéből kilógó drótokra. A cucc pillanatnyilag még nem üzemképes, tehát irány a temető. -

Mondjuk be a köszobornak a jelszót ('Né' má', kőkény!'), majd sétáljunk be a kriptába. A továbbhaladás útját egy ajtó zárja el, így tehát csak egy út maradt: a tócsán keresztül. Használjuk a bűvaruhát majd merüljünk le a mélybe, ahol is egy hatalmas forgó propeller és egy láda a lelet. A ládát a papa álkulcsával kinyitva megszerezhetjük a fenti ajtó kulcsát. Oda bent egy gombot találunk, amely az előtte gomolygó gőz miatt még pillanatnyilag nincs megnyomható állapotban. Ez az állapot viszont azonnal megváltozik, ha a létrán lemásznak az alagsorba és a lenti berendezést lekapcsoljuk. A gomb megnyomása leállítja a tócsa mélyén a propellert, mi pedig átúszhatunk a kis föld alatti városba.

Az egyik város egy helyes kis útvesztő található vagy 15-20 helyszínnel. Ha mindig jobbra tartunk (ameddig csak lehet), majd mindig felfelé, akkor előbb-utóbb találunk egy csontvázat, amelynek egykori tulajdonosa pont olyan baseballsapkát visel, mint hősünk. Továbbá egy hegymászócsákányt is, amire viszont most már szemlátomást nincs szüksége.

Na, itt most elakadtam egy picit. Nem tudok a csákánnyal felmászni a többi fához. Ha te is végignézed az AL/GAMES könyvtárban levő képeket,

akkor mondjuk látható, hogy valahonnan pedig még fel kellene venni valami fehér cuccot, aztán gondolom az ufok elvisznek a hajójukra. A játék utolsó része már ott játszódik. Este a fürdőkádban még elmélkedek az ügyön egy fél órát (a maradék másfélben ugyanis olvasgatni szoktam), ha kitalálok valamit, akkor a következő PCU-ban majd referálok róla. Ha meg nem, akkor úgysí kihajintom ezt a vaccot az emeletről...

(ez itt a vonal, most jön az értékelés.) Szerény személyem igencsak hiányolja mostanában a funny kalandjátékokat, így viszonylag jobb kedvre derült, amint belemélyedtem ebbe. Igaz ugyan, hogy lineáris volta miatt viszonylag könnyű, ámde a pihent agyú effektek ideig-óráig némi kacajjal kísért kellemes szórakozást nyújtanak. A grafika — hál'Istennek — nem művi szülemény, és bár a játék a sok info miatt ugyan viszonylag könnyen megoldható, mégis kellemesen elszórakoztatott. A hangról alkotott véleményemet most alkalmasint titokban tartom, aminek nem feltétlenül az az oka, hogy a hangkártya hiánya miatt egy kukkot nem hallottam, hanem sokkal inkább az, hogy a Cock Sparrer- meg a Suggs-kazetta túlharzogott mindent (a Peter and the Test Tube Babiesről már nem is beszélve; Soberphobia rulez!). (A PCU HQ-n meghallgattam. Aláfestésnek mondjuk megy a hangulathoz (és nem audiotrackról), de azért nem erőltették agyon magukat. Ha pedig az introban beszélnek a szereplők, akkor igazán beszélhetnének mondjuk a játék folyamán is.) Ha az apró

kellemetlenségekről akarnék beszélni (mert most arról fogok), mindenk előtt azt említeném, hogy az összes felvett tárgyat magaddal kell hurcolni, még akkor is, amikor csak alig kell valamit többször is használni. A játékmenetet meg mondjuk egy kicsit nem ártott volna bonyolultabbá tenni, már csak azért is, hogy a t. játékost legalább egy párszor üsse meg a guta (Gutapesti telefonálókkal már nem foglalkozunk). Egyéb kivetniva-lót nem is találtam, az egész egyébként úgy cool, ahogy van — egyszer mindenképpen checkelendő, még a jó érzésű játékosoknak is. Egy dologban mindenképpen király: ahogy kifagy. Kiírja, hogy 'Oops! Something went wrong.' Aztán amikor újra akard indítani, akkor egy csodaszép képernyővel bejelentkezik a 'mentő'program és jelzi, hogy az utolsó játék fagyással ért véget, de ő mindent pontosan megjegyzett, és ha óhajtod, akkor folytathatod onnan.

ahol kifagyott. Folytatni ugyan nem tudod (sőt, a játékot sem fogod többet elindítani, amíg a gamecrash flaget ki nem nullázod a SAVEGAME-könyvtárban, vagy újra nem installálsz) — na de azért elég kedves...

U.i.: Ezt a dobozt úgy kaptuk tesztelésre a nemtudomhonnantól (majd beírja, aki tudja). A dobozban találtam még egy Battlecruiser 3000 AD CD-t is, amit én bonusznak vettem; ez azt jelenti, hogy alkalmasint nem kizárt, hogy írok róla egy ismertetőt, az viszont biztos, hogy elvtársilag lenyúlom, ugyanis én olyat nem írtam alá, hogy ilyet átvettem volna. Ha egyébként az ALIEN INCIDENT-tel valami problémátok volna, a PCU címen szerény (szavanként 800+ÁFA, mert az ezer az kerek) tiszteletdíjazás fejében megtaláltok. A törzsérdeklődők között egy Battlecruiser 3000 AD, viszonylag jogtisztá CD-t sorsolok ki.

*Lacus*

**Minimum hardware:** 386/25MHz, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, (SB, GUS)

**Kiadó: Gametek**

**Tesztpéldány: Automex Kft.**

**Grafika:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

Hang: 

Design: ■■■■■■●

**IQ:** 



**GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES**

# PC-S JÁTÉKOK MINDENKINEK

## Fantasztikus COMPAIR akciók októberben!

**A legújabb PC CD-s játékok  
nagy választékban!**

## Külföldi és magyar szaklapok!

## Használt CD-k bizományosi adás-vétele!

**Vevőkártyával  
7 napos  
kipróbálási lehetőség!**

**Programok előrendelése,  
kártyásoknak kedvezményekkel!**



**Szuper árkedvezmények  
a játékokra!**

**20 %-os kedvezmény  
a vevőkártyára!**

**Minden tíz új kártyavásárló közül  
egy visszanyeri a kártyája árát!**

## Diákoknak kedvezmények!

**Az első kipróbálás ingyenes!**

Gene Wars, Megarace 2, F22 Lightning  
Time Commando, Road Rash, STORM  
Crusader 2, ATF Nato Fighters...

+ a világpremierrel egyszerre:

Red Alert, Diablo, Dungeon Keeper  
Magic: The Gathering, Jedi Knight...

## Cyber Vision

1114 Budapest, Eszék u. 2.

(a budai SKĀLĀNĀL, a piac mellett)

Telefon: 161-3361, 06-20-243-517

**Fedezd fel az új játékbirodalmat!**

[www.datanet.hu/cybervision](http://www.datanet.hu/cybervision)

## Cyber Street

1144 Budapest, Önd vezér útja 25., fsz.

(2 megálló a 81-es trolival az Örs vezér terétől)

Telefon: 06-30-526-524

*Jössz te még az én utcámba...*

🕹️ GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES 🕹️

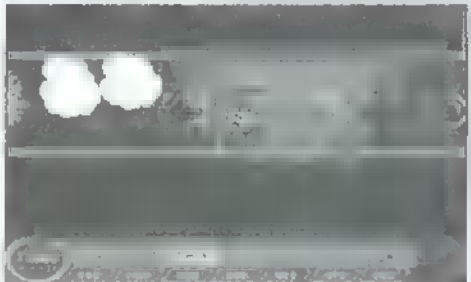


# Abuse

Ez a játék mara-  
dékultanul megva-  
lósította azokat az ál-  
mokat, amiket egy "Shoot 'em  
Up" és "Jump and Run" rajongó  
csak el tud képzelni. Az egész  
játék, grafikája, hangulata,  
hangfektjei és környezete egy-  
szerűen fantasztikus. A leges-  
legjobban két dolog tetszett ■ já-  
tékból:



- Az árnyékolás olyan élethűen van megcsinálva, hogy az ember azon veszi észre magát, hogy kimeredt szemekkel, szétcsattanva a koncentrációtól ül fényes nappal ■ gép előtt, mert azt hiszi, hogy sötét van. Az egész játék tulajdonképpen egy sötét, elhagyatott csatorna-rendszer-féleségben játszódik, emiatt volt olyan fontos a fénytechnika. Hát a hangulatot sikerült is vele megalapozni, nem is akárhogyan.
- A hangok is hihetetlenül jók. Érdekes, hogy a játék közben észrevehetjük, hogy nem szól

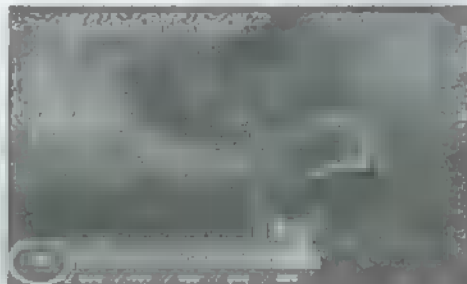


semmilyen zene. Ennek meg-  
van a maga oka, ugyanis ■  
zene, főleg ha olyan jó, mint  
maga a játék, elvonná a figyel-  
met az akcióról. Ezekkel a  
hangeffektekkal meg sikerült  
alkotniuk egy sajátos atmosz-  
férát, ami teljesen magával ra-  
gadja az embert. Teljesen ár-  
tatlanul sétálva a folyosókon,  
hirtelen teljes hangzavarban  
és sikoltozva ránkrohan kilenc  
szörnyeteg, és mi azt sem tud-  
juk, hogy hol vagyunk, mit kel-  
lene csinálnunk, majd egy  
apró sikoltás után Nick meg-  
hal, és mi kezdhetjük előlről az  
egészet. Vagy mégsem?

Szerencsére nem előlről,  
ugyanis a játék készítői is ész-  
revették, hogy egy csöppet ne-  
hézre sikeredett a játékuk, ezért  
belerakták a **save** funkciót. A  
mentési helyeket egy számító-

gépés konzol jelképezi, ami előtt  
elég csak egy 'le'-t nyomnunk,  
és már ki is választhatjuk a meg-  
felelő állást. Ajánlott sűrűn hasz-  
nálni. Van egy marha jó trükk, az  
a lényege, hogy ha kimentjük az  
állást, akkor minden fegyvert  
megjegyez a gép, ezért mi a te-  
endő? Ha már kevés az energia,  
akkor érdemes kimenteni a játé-  
kot, és a legközelebbi szörny ál-  
tal elpusztulni, majd visszatölte-  
ni, mivel ekkor ugyanott leszünk,  
mint az előbb, csak éppenséggel  
teljes energiával, kicsattan-  
va az egészségtől. Cooooooooooooo!!!

A játék menete tulajdonképpen  
nagyon egyszerű, ami ebben ■  
kategóriában már feltehetőleg  
megszokott. De a programozók  
még arra is gondoltak, hogy ■  
folyamatos rohangáláson és lö-  
völdözésen kívül még mást is



kellene csinálni. Igen, igen elég  
sokszor kerül az ember olyan  
helyzetbe, hogy rendesen szét  
kell törnie a agyát azon, hogy in-  
nen vajon mi úton-módon fog ki-  
kerülni. De nem kell aggódni, 1-  
2 órás gondolkodás után min-  
denki rá fog jönni a megoldásra.  
Titkos kapcsolók, rejtett ajtók, el-  
dugott teleportok, szétlőhető fa-  
lak, halálos csapdák és iszonya-  
tosan sok szörny vár ránk, va-  
gyis arra, hogy megküzdjünk  
velük.

Természetesen egy lövöldözős  
játék elég hülyén nézne ki fegy-  
verek és felszedhető bonus-ok  
nélkül, körülbelül úgy, mint egy  
cápa fogak nélkül, úgyhogy  
ezekből fogunk találni a játék  
során eleget. Most következzen  
egy 'Freestyle' stílusú cucclista,  
mivel a fegyvereknek nincsen  
nevük, ezért mi majd adunk ne-  
kik...

- **Pisztoly + megapisztoly:** Min-  
denki rá fog ismerni, ez az  
alapfegyver, amellyel megle-  
hetősen gyakran fogunk talál-  
kozni, mert a jobb cuccok úgy-  
is elfognak majd. Az izmo-  
sabb megapisztoly akkor lép  
működésbe, amikor van elég  
lőszer az első fegyverhez, mi-  
vel ilyenkor sokkal gyorsabban  
lehet löni vele.

- **Csontdobáló:** Ez a kis aranyos  
sok segítséget fog majd jelen-  
teni ■ játék elején, mivel a be-  
lőle kilőtt csontokhoz hasonló

gránátok elég jól  
sebeznek, de  
később a kutya,  
sőt, még a  
macska sem  
fogja használni  
szegénykét.

- **Rocket Launcher:**  
Igeeeeeeeen, itt  
is megvan a jó  
öreg rakétavető  
fegyver a **Doom-**  
ból. Nem kell  
hozzá túl sok kommentár...  
csatt... bummm... áááááááá...  
A legjobb fegyver.

- **Lángszóró:** Hát igen, ez az  
egyik legerfektívebb fegyver,  
csak az a kár, hogy az egész  
játékban jó, ha van tíz lőszer  
hozzá, de se baj... mert ezért  
vagyunk mi! Nem számít, ha  
egy fegyver ki van fogyva, vá-  
lasszuk ki az üres fegyvert, és  
ha az elkövetkező néhány má-  
sodpercben gyorsan lövünk  
vele egyet, akkor az még men-  
ni fog, úgy, mintha az utolsó lő-  
szert használtuk volna el, és  
ez akárhányszor megismétel-  
hető. BUG, DE NAGYON  
HASZNOS!!!

- **Plazma Gun:** Yeah!!! A máso-  
dik lényeges fegyver ■  
**Doom**-ból. Ez az a fegyver,  
amihez viszonylag sok lőszer  
van, és nagyon effektív, hasz-  
náljuk szeretettel.

- **Locsolócső:** Lángszóróhoz  
hasonló fegyver, olyan erős,  
mint a plazma, csak hamar ki-  
fogy.



- **Döme:** Nagyon aranyos mű-  
szer. Amikor lövünk vele egyet,  
akkor a fegyver csövén meg-  
jelenik egy nagy gubó (döme),  
és az ellenfelekre esve pukkan  
egy nagyot. Nagyon hasznos  
tud lenni, mivel célkövetős.  
Használatához óriási szakér-  
telemre van szükség.

**Minimum hardver:** 486DX2,  
4MB RAM, SB, GUS

**Kiadó:** Crack dot com  
**Teszt példány:** CDC

**Grafika:** ■■■■  
**Hang:** ■■■  
**Design:** ■■  
**IQ:** ■■■■■

- **XXX:** Ő a nagy iksz fegyver,  
mivel az egészen pontosan  
kétezerháromszáznegyven  
végigjátszás után sem találtuk  
meg. Ha esetleg valaki meg  
tudná mondani, hogy milyen,  
annak elképesztően hálások  
lennének. Előre is kösz!

- **Biofürge hűdegysrlábak:** Ez  
az egyik fajta bonus, amit fel-  
vehetünk. Segítségével futási  
sebességünk kábé a három-  
szorosára növekszik. A játék  
végén lévő akciójelenetkhez  
nélkülözhetetlen.



- **Jajdejóhogypülök:** Ha fel-  
vesszük a szárnyakat, akkor  
tudunk repülni, mint a sült ga-  
lamb. Hogy miért éppen sült?  
Hát azért, mivel mindig szétlő-  
nek minket ■ levegőben, de  
különböznél nagyon hasznos.

- **Csillagocskakékszínen:**  
Őket nagyon szeressük, mivel  
200%-ra nyomják az egészsé-  
günket.

Szóval van mit felvenni ■ játé-  
ban. A lényeg az, hogy még vé-  
letlenül se higgyük azt, hogy a  
fegyverek az ölünkbe fognak  
esni, mivel a jobbak mindig el  
vannak rejtve valami igen csú-  
nya helyen, úgyhogy search-re  
fel!

Ca\$h





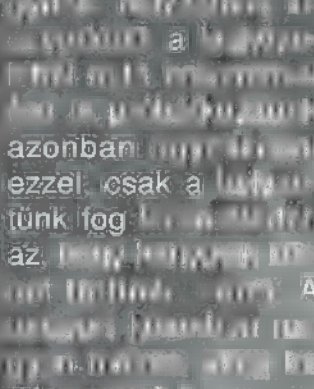
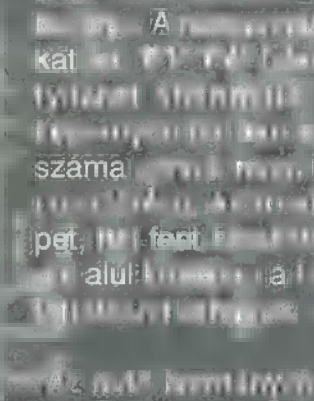
## mak

tek és az autóknek. Nem lehet  
már kényes a vadabbnál. A  
S. 17. sz. út. Azon a helyen  
amelyről kiderült, hogy a  
úton a nagy úr ezért csak  
lehetett volna az a nagy úr  
azt a nagy úr a nagy úr

[illegible]

most **Naked** kell

**Death** **4x4**

[illegible][illegible][illegible]

Ezeken a pártok közötti szemleken  
Kiválóan megmutatkozik az ország  
szerte elterjedt szociális és gazdasági  
problémák, amelyek miatt a lakosság  
nagy része a szociális és gazdasági  
segítségért fordul a kormányhoz. A  
szociális és gazdasági problémák  
közvetlen oka a munkanélküliség és  
a szociális segélyek hiánya.

azonban meg kell adni  
ezzel, csak a legutol-  
runk foglalkozunk a  
az. Meg kell adni a  
et tudni, hogy a  
meg kell adni a  
meg kell adni a  
mi van a...

...nagyjavítást... az R... Két... és... extra...

[illegible]

A képek kezelése  
szerű, a ...  
...  
... ami  
...  
A  
kai  
...  
...  
aktualis  
száma  
fenti  
pet, fenti  
és  
alul

szerű. Ugyanakkor az autók között is lehetnek különbségek, például a kocsit a kocsiban is lehet használni, de a kocsit a kocsiban is lehet használni.



adagolására. Az egyik javaslat arra, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatoként legyen megnevezve az értéktárak összeállítására és a hozzájáruló szervezetek felkutatására. A másik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A harmadik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A negyedik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A ötödik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A hatodik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A hetedik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A nyolcadik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A kilencedik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata. A tizedik javaslat az, hogy a Magyar Értéktár Bizottság feladatává legyen megnevezve az értéktárak összeállításának és a hozzájáruló szervezetek felkutatásának feladata.

[illegible][illegible]

csak

[illegible]

03/04

**Minimum hardware:** 486DX4-100,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS,  
40MB HDD

Kiadó: Microprose  
Tesztpéldány: Mixim Kft.

**Grafika:**   
**Hang:**   
**Design:**   
**IQ:** 





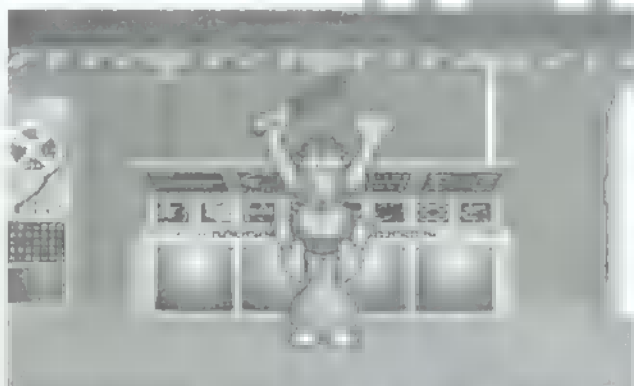
# Humans III

## EVOLUTIO

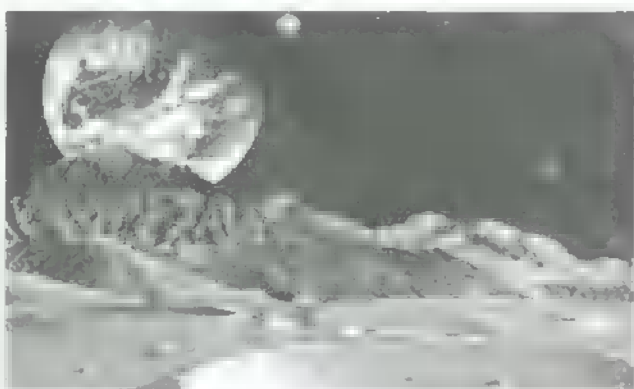
### LOST IN TIME...

Üdvözlét, táplálék-lánc-csúcstartók! Emlékszik még valaki a **Humans** nevű logikai mázskálós játékra? Nem baj, és a második részre? Lényegtelen. A helyzet az, hogy immáron ■ harmadiknál tartunk, **Evolution, Lost in Time** címmel. Szinte hallottuk a fanfárok hangját, mikor behelyeztük a lemezt a drive-ba. Hát ez fantasztikus! Nem egészen 5 MByte (ne másolja, vásárolja!) helyen terpeszkedik ■ CD-n.

Nos, mivel alapvetően kíváncsi az ember természete, valaki megnyomta az **'Enter'**-t az install.exe-n, innentől kezdve már csak homályosan emlékszünk ■ történetekre. Rémlik, hogy valami könyvtárnévvel pedálozott valamit, utána fehér csikok üldözték egymást fel-alá. Végül sikerült elindítani a programot, lássuk tehát, hogyan dolgozhatjuk meg elcsigázott agytekevénységeinket... Az introból kiderül, hogy hősünk, **Arthur**, az egyszerű (vigyázat, nem **Arthur** király), aki nem más mint egy ősemberke, elkeveredett valahová, ugyanis épp a Holdon van egy űrhajóban. Ilyen az élet, gondolta primkó agyával, amikor benyomta a nagy piros villogó **DON'T PRESS!** feliratú gombot... de nem történt semmi: csak éppen időutazó lett belőle, ezáltal mostantól ■ mi irányításunk alatt összevissza fog kavarogni szerencsétlen ősemberke egy szál bunkója



és pajzsa társaságában, különböző történelmi helyeken és időkben. Nu, de nem ártana ■ kezeléssel is megismerkedni. Indításkor 3 bűvös menüpont tárul az egyik érzékszervünk elé: **START, OPTIONS, PASSPORT...** izé, **PASSWORD**. Bizonyára mindenki vért fog izzadni, mire rájön, melyik mit is csinál. Start után némi info a pályáról (mi a kódja, stb.), majd a bal gombnak nekifeszülve el is kezdhetünk játszani. Az első pálya ■



**Moonbase.** Van még ezenkívül ősi egyiptomi

táraópálya, távol-keleti helyszínek (Kína, modern Japán), a **Viking grund**, **sherwoodi erdő**, valamint a legendás **Camelot** (talán **Arthur** összetalálkozik **Arthurral**?). Hogy kevés ■ helyszín? Ad1: ez



nem RPG, Ad2: nem olyan egyszerűek ám a pályák! Mielőtt nekifeküdnénk az első

helyszínek, álljon itt egy kisebb kitérő. Természetesen nem csak egyedül **Arthurral** tudunk nyomulni, hanem létezik még egypár egyéb karakter is, a lá **Lost Vikings**; ők is persze különböző korokból és helyekről származnak. Részletesebben:

- **Arthur**. Róla volt szó eddig is, egy egyszerű primkó ősemberke. Speckó: Nincs igazán sok neki.
- **Merlin**, a mágus: **Arthur** király udvarából való lombikszőkevény. Mindenki ismeri már a sztorit (aki meg nem, annak ott van az **Excalibur**!). Speckó: varázsol.
- **Confucius**, **Rayden** faterja: Egy kínai rizstermesztőről van szó, speckója az, hogy kapcsolókat tud nyomogatni.

- **Ramtu**, egyiptomi uralkodó: Ilyen is van, kérem, ha ő nem lenne, akkor bizony nem rendelkezne a homokon való táncolás skill-lel.
- **Kato**, a ninja: Mestere a Ninjutsu titkos művészetének, különböző egyéb harcművészeteknek, a shurikendobás legjobbjá, stb., stb. Nem semmi a csávó, ennek ellenére csak egyetlenegy speckója van, a rugdosás.

- **Robin**, a **Hood**: A sherwoodi erdő királya, aki itt most csak ijazni tud.
- **Thorgrim**, a viking: Két speckója van, a blokk és a magnet (jó ég tudja, mi az...).

Hm. Most talán nézzük át, hogy melyik speckó mit is jelent, és még miféle cselekvési lehetőségek vannak. Először is tudni kell, hogy ha kijelöltük ezek közül valamelyiket, akkor a jobb gombbal aktivizálhatjuk a kívánt effektet.

- **Jump**: Ilyet mindenki tud. Ugrik egy nagyot a kijelölt emberkénk.
- **Punch**: Ilyet csak a power guy-ok tudnak, ha valami kis fal van az útunkban, akkor azt emberünk porrá zúzza.
- **Block**: Ezt csak **Thorgrim** tudja, nekifeszül ■ pajzsának, és elzárja az utat.
- **Shoot Gun**: Ha van pisztoly a kezünkben, akkor BANG!
- **Push/Stop Push**: Lökődös-dés.

- **Throw**: A kezünkben lévő tárgyat dobjuk el.
- **Magnet**: Passz.
- **Raise/Lower rope**: Ha kötél van a kezünkben, akkor le lehet eresztetni, ill. fel lehet húzni.



és visszakerül ■ zuhanás előtti helyre. No, most már nem szólnak többet, lehet kezdeni logikázni. Megjegyzendő, hogy a game nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, el lehet vele tőkölödni rendesen. Pozitívum, hogy egész poénosra sikeredett, valamint nem kell neki eget rengető hard-

- **Magic**: Lehet varázsolgatni. Később bővebben.
- **Sand dance**: Ha pimaszkodik ■ talaj, akkor ezt vessük be.
- **Pick up/drop**: Cuccok felvétele, lerakása.
- **Kick**: Rugdosás.
- **Jetpack**: Hohó, ezt bizony magyarázni sem kell!
- **Switches**: Kapcsolókat kapcsolgatunk. Csak a rizsféjével.
- **Shoot bow**: **Robin Hood**dal tövöldözhetünk nyilakat ■ szélrózsa minden irányába.

Most a **Magic**-ről egy kicsit bővebben. Ha **Merlin**el rákattintunk ■ **Magic** ikonra, és a játéktéren nyomunk egy jobb clicket, akkor újabb menü jön be. Itt lehet kötelet, pisztolyt, nyilat, dobócsillagot, jetpacket varázsolni. Fontos tudnivaló, hogy **Merlin** nem teremti a cuccokat, hanem egy másik emberkét varázsol el. Tehát lényeges, hogy varázslás köz-

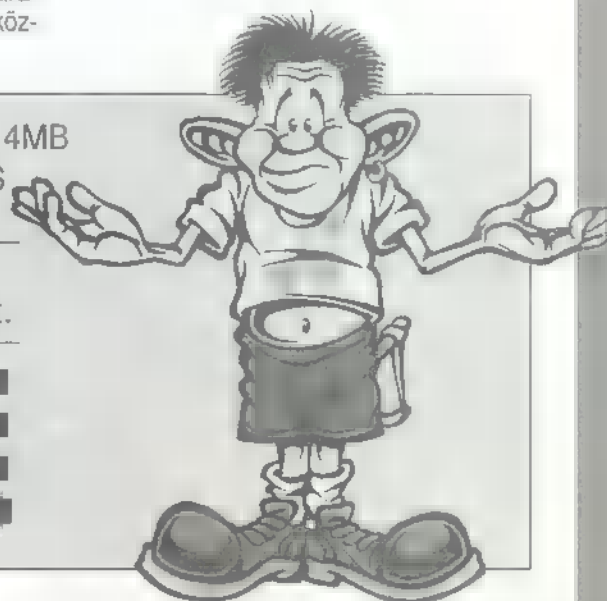
ware cucc, ami, valljuk meg, igencsak ritkaság a mai időkben. Csak hát kérem, minek a CD, a program kb. 5 megát tesz ki. Ja, megvan. Megint ezek az Audio Trackek. Ez van, mindenesetre jó szórakozást annak, aki belevág! Pályakódok az elsősegélyben...

**Evolution**

**Minimum hardver:** 386DX, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

**Kiadó:** GameTek  
**Teszt példány:** ECOBIT Kft.

**Grafika:** ■■■■■  
**Hang:** ■■■■■  
**Design:** ■■■■■  
**IQ:** ■









# QUAKE

## QUAKE - Titkos helyek

Ebben a sorozatban a **Quake Secret Place**-ként megjelölt, valamint egyéb, trükkös módon megközelíthető helyeit fogjuk sorra venni. Ezek megtalálása nem szükséges a pálya teljesítéséhez, kivéve, ha valaki minden szempontból 100%-osan szeretné befejezni a szintet, ugyanis mindegyik végén kiíródik, hogy a titkos helyek közül mennyit találtunk meg. Játék közben ezt a **'TAB'** lenyomásával nézhetjük meg. Az első adagba az első epizód első három pályája fért be, mivel az első pályán elég sok ilyen hely van.



### 1. Epizód

#### Dimension of the Doomed

##### E1M1: The Slipgate Complex

1. Ezt a program is jelzi, a starttól kicsit előre, jobb oldalt ugorjunk fel a bemélyedésbe, majd a piros lámpa felé löjjünk egyet.
2. Az első lift után egy hídon kell keresztülmenni. Itt a folyóba beleugorva egy alagútba ke-

rülünk, ami egy újabb titkos helyre visz.

3. A következő kapu után balra, majd kétszer jobbra haladva egy vizesárok állja utunkat. Nyomjuk meg a gombot, majd a megjelenő padló közepén forduljunk azon fal felé, amelyiken egy kis bemélyedés van, benne egy piros valamivel. Felugorva löjjünk bele, majd forduljunk balra.
4. A folyosón továbbhaladva a lejtő előtt a jobb oldalon löjjünk bele a falba, ahol egy ajtó nyílik ki.
5. A lejtőn a harmadik gombnál ugorjunk fel az ott álló lámpa tetejére, majd a gomb tetején nekifutva ugorjunk át a falból kilógó kis peremre. Innen ugráljunk felfelé a lépcsőn, az ott lévő kis szobába.
6. A lejtő legalján az egyik oszlop mögött van egy ruha, vegyük fel, majd másszunk bele a savas medencébe. Az egyik sarokból egy alagút nyílik, melynek végén ússzunk fel, és ugorjunk ki a kis kerek szobába.

##### E1M2: Castle of the Damned

1. A starthelyről induljunk el előre a falig, forduljunk jobbra, menjünk tovább előre, majd forduljunk balra.

Egy híd lesz itt előttünk. Ugorjunk be a vízbe, és a híd alatt (amerről jöttünk) menjünk be az alagúton. Az itt található rámpa néhány elsősegélydobozhoz vezet.

2. Innen menjünk tovább a lépcsőn fel, majd essünk bele a vízbe és menjünk fel a következő emelkedőn. Egy ajtó fog kinyílni. Öljük meg a szörnyeket, majd menjünk fel a kicsit szélesebb lépcsőn (bal kéz

felé). Innen jobbra egy kisebb oldalsó részbe jutunk, ahol az egyik falon kilóg egy kődarab. Nyomjuk meg, ezáltal kinyílik egy fal, mely mögött egy **Quad Damage** van.

3. Menjünk vissza a hídhöz, utána balra, majd az átjárón jobbra. Sétáljunk végig a folyosón, míg egy U alakú fordulóhoz nem érünk. Lőjjük meg a piros fényt, minek hatására az út két oldala között egy híd jelenik meg. Menjünk fel a tetején lévő tárgyért, majd induljunk le, ugorjunk be a vízbe, és a piros jel alatt menjünk be a kinyíló ajtón.



##### E1M3: The Necropolis

1. Menjünk előre, balra, majd ismét balra, abba a terembe, ahol a rács mögött egy **Ogre**-t látunk. Öljük meg az összes itt található ellenséget, majd menjünk le a jobbra lévő lépcsőn. Gyalogoljunk a hídig, ugorjunk le balra, és forduljunk abba az irányba, amerről jöttünk. Egy kis beugró van itt. Lőjjünk bele a hátsó falába, mire az kinyílik. Egy rakétát és egy gyógyszeresdobozt találunk a mögötte lévő szobában.
2. Fussunk vissza a hídhöz, és most ne ugorjunk le róla, hanem menjünk tovább. Menjünk a jobb vagy a bal oldalra induló lépcső aljába, és liftezünk le. Induljunk el a folyosón, míg a vízpartra nem



érünk. Gyalogoljunk bele a vízbe, majd forduljunk balra. Itt találhatjuk meg az **aranykulcsot**. Továbbhaladva a fal az egyik helyen egy kicsit más mintájú. Merüljünk le ott a víz alá. A rövid folyosó végén egy láthatatlanná tévő gyűrű van (**Ring of Shadows**).

3. Menjünk vissza a teremben, a rácsig. Be az ajtón, vegyük fel a **Nailgun**-t, és löjjünk bele a piros jelbe. Egy lépcső süllyed le előttünk. Menjünk végig a folyosón, át a két hídon (az első után forduljunk jobbra), majd menjünk be a kapun (ezt nyitja az **aranykulcs**, ld. 1.). A folyosón menjünk le, kétszer balra, használjuk a liftet, majd menjünk át a kinyíló folyosón. Ugorjunk be a vízbe, és ússzunk előre, balra, előre, balra, majd az első alagúton jobbra. Másszunk fel a rámpán, gyorsan forduljunk meg, és öljük meg az **Ogre**-t. Ugorjunk fel a magaslatra a lépcsőn, és nyomjuk meg a falon lévő gombot, mire néhány zombi fog megjelenni. Öljük meg ezeket, majd menjünk be a kapun. Fent a magasban két **Ogre** van, ezeket is löljük le. Így kinyílik két rács. Lőjjünk bele ott a falba, és sétáljunk be a teleporton.

Dino



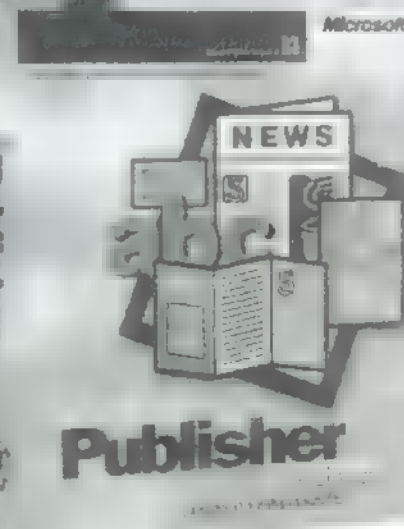
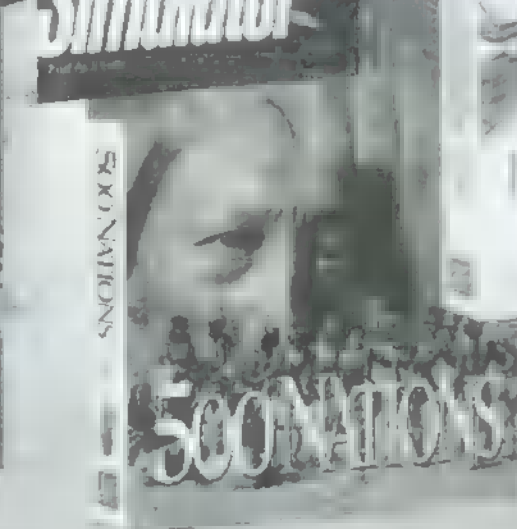
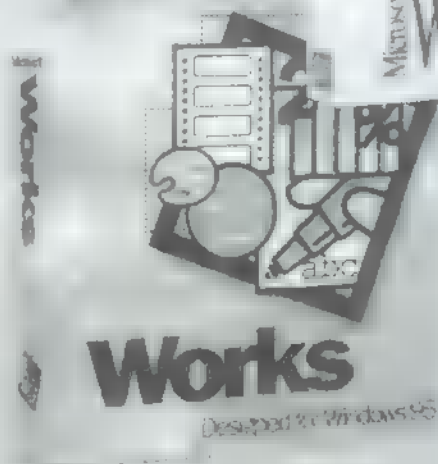
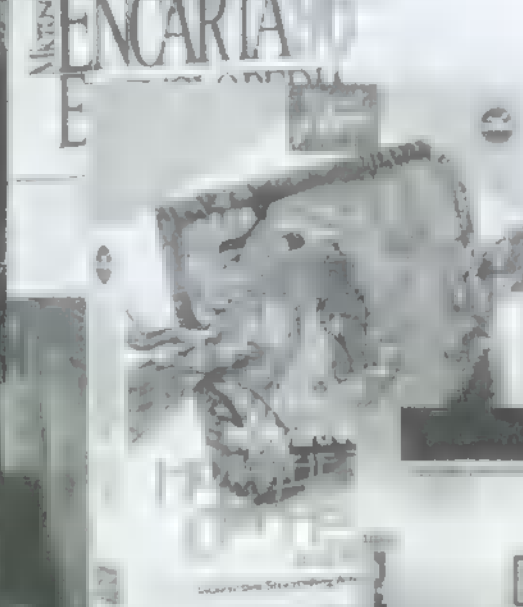
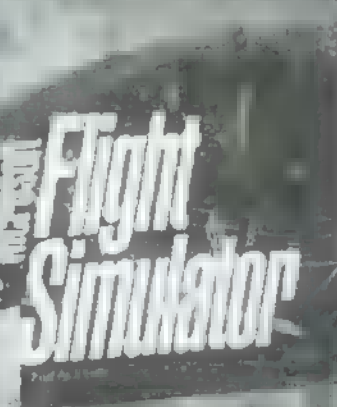
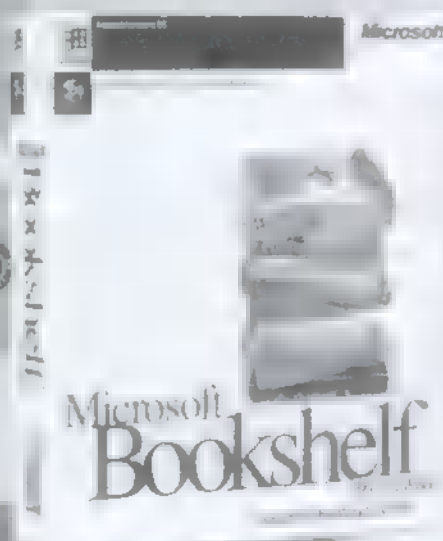
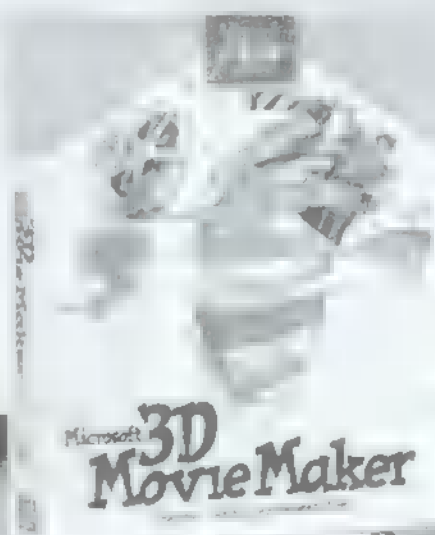






Microsoft  
*Home*

Microsoft



Microsoft  
**HOME**

*Szoftverek Otthonra*



Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy [msinfo@ms.zene.hu](mailto:msinfo@ms.zene.hu)



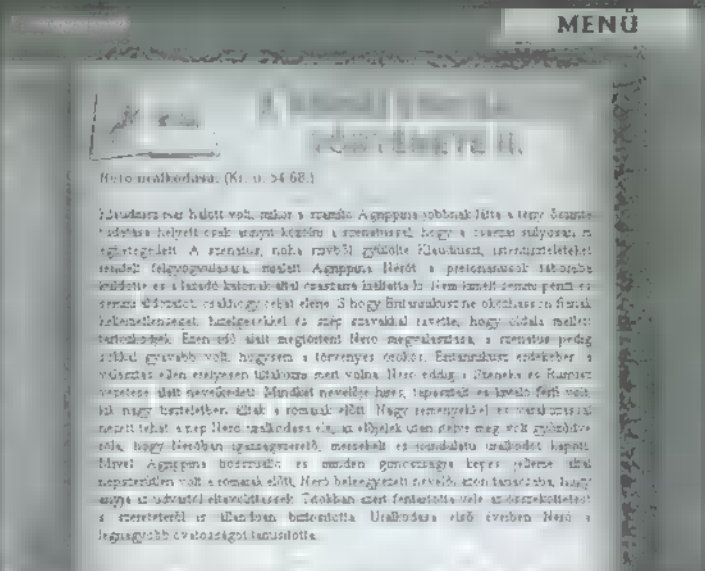


Teljes egészében 1988-ban megvalósult az önkormányzat által támogatott "Könyvtárak fejlesztése" célú pályázat a Tótfalusi Községi Könyvtár és a Tótfalusi Művelődési Ház között. Az önkormányzat által támogatott 20 kötetes Tótfalusi Faljegyzék kiadását a Tótfalusi Művelődési Ház kezeli. Az önkormányzat által támogatott 20 kötetes Tótfalusi Faljegyzék kiadását a Tótfalusi Művelődési Ház kezeli. Az önkormányzat által támogatott 20 kötetes Tótfalusi Faljegyzék kiadását a Tótfalusi Művelődési Ház kezeli.

[illegible]

The image shows a computer monitor with a web browser window open. The browser's address bar displays the URL 'http://www.keresztelyesr...'. The page title, visible in the browser's title bar, is 'Keresztelyesr...'. The main content area of the browser is mostly blank, with some faint, illegible text visible. The browser's status bar at the bottom shows the file path 'C:\inet...'. The monitor is a CRT type, and the overall image is somewhat blurry and has a low resolution.

A Nemzeti Tükörzi a Magyar Nemzet  
 és a Magyar Hírlap olvasóinak  
 kedvesen évet üdvözöl. A  
 szerkesztőségnek és a kiadónak  
 köszönettel a közönségért.  
 Itt már nemcsak a közönség  
 érdekesebb, hanem a tudomány is.  
 A tudomány fejlődéséről és a  
 tudományok alkalmazásáról szóló  
 témával foglalkozunk. A tudomány  
 és a technika kapcsolatáról, a  
 tudomány és a gazdaság kapcsolatáról  
 és a tudomány és a társadalom  
 kapcsolatáról. Ezért a tudomány  
 és a technika kapcsolatáról, a  
 tudomány és a gazdaság kapcsolatáról  
 és a tudomány és a társadalom  
 kapcsolatáról. Ezért a tudomány  
 és a technika kapcsolatáról, a  
 tudomány és a gazdaság kapcsolatáról  
 és a tudomány és a társadalom  
 kapcsolatáról.

[illegible]

Részlet a csúszóma... ötközelethől

AZ 09052 Borút 22 s tengeri út 22 dántóré el 2mely 32 proxz flotta  
ulássalv fajtó  
pedio 3 lapának közebe került



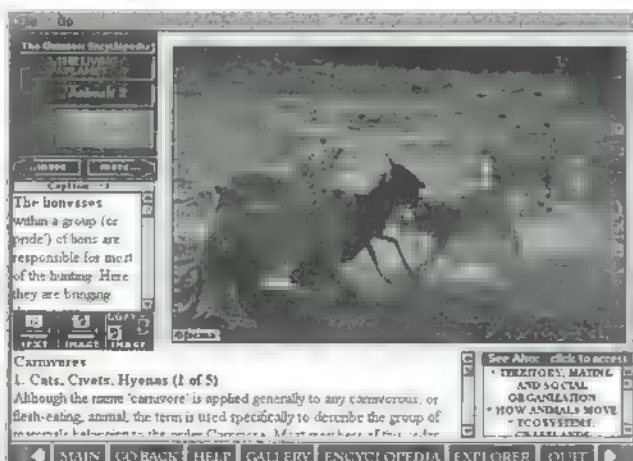
A Guinness szó hallatán mindenki-nek a Rekordok könyve jut eszébe. Az alábbiakban bemutatott kiadvány azonban nem a rekordok világába vezet el az érdeklődőt, annál sokkal magasabb szintű célt tűztek ki maguk elé a szerzők: általános, az alapvető tudást összesűrítő lexikont szerettek volna létrehozni. Nem kicsinyeskedtek, munkájuk gyümölcse két CD-n fért csak el. Az első CD a valódi enciklopédia, a második a Föld országait mutatja be.



A nem túlságosan eredetire sikeredt dobozban a két CD-t tartalmazó tok mellett némi reklámanyagot, előfizetési fecnit, és a Flash magazin egyik számát találjuk. A program mind Windows 3.1 (Windows '95), mind Macintosh (System 7) környezetben működik. A Mac támogatásnak köszönhetően a QuickTime 2.0.3-as movie player-rel nézhetjük meg a filmeket, animációkat. Az installálás roppant egyszerű: install.exe elindítása, és néhány gombnyomás után birtokba is vehetjük legújabb szerzeményünket. Az ismerkedést kezdjük talán az első CD-vel.

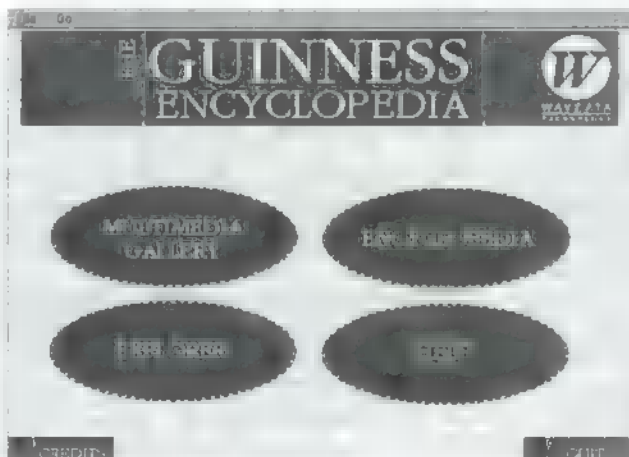
A fő képernyőt négy nagy nyomógomb uralja:

**a. Multimedia Gallery:** E pontban a kiadványban elérhető összes kép, illusztráció, film és nyelv közül válogathatunk kedvünkre. A képeket, illusztrációkat akár automatikusan is végignézhethetjük (slide show), illetve kereshetünk is a listában (find image in list). A nyelvek pontban különböző nyelveken hallgathatjuk meg a már szokásos "Jó napot!", "Hogy van?" és a többi hasonló, unalomig ismert, minden "multimédiás" enciklopédiában jelenlévő mondatokat. Sajnos a magyar nincs a választható nyelvek között. A filmeket és animációkat szintén



listában rendezve találhatjuk itt meg.

- b. Encyclopedia:** Az igazi enciklopédia. Itt tizenegy téma közül választhatunk.
- *The Nature of the Universe:* Csillagászat, fizika, kémia, matematika.
  - *The Restless Earth:* Mindenféle tudnivaló a Földről (természetesen csak a természeti jelenségekről).
  - *The Living Planet:* Bioszféra, és ami e körbe beletartozik. Növények és állatok, az evolúció, napjaink növény és állatvilága, éghajlat változása, az ember. Ember okozta környezeti pusztítás.
  - *The Human Organism:* Némi tudnivaló az emberről, az emberi testről. Az ember evolúciója, testfelépítése, szaporodás, hormon- és immunrendszer, stb...
  - *The World Today:* Politika, a gazdaság kérdései, a legégetőbb problémák napjainkban.
  - *Technology and Industry:* Technológiák, ipar, high-tech, kommunikáció, fegyverek, ipari kutatások.



- *A History of the World:* Történelem. Ókor, külön kiemelve Nagy Sándor, ősi civilizációk, Európa 500-1850 között, a világ 1850-1912 között (megemlítve a legfontosabbakat, mint a francia forradalom, vagy az amerikai polgárháború), az I. világháború és az azt követő évek, a II. világháború, valamint a további történelem napjainkig (1993).
- *Religion and Philosophy:* Vallás és filozófia. Képet kaphatunk a világ régi, mára feledésbe merült, illetve ma is élő – ugyanakkor már meglehetősen ősi – vallásairól. Politeizmus, monoteizmus, kereszténység, buddhizmus, iszlám, Kína és Japán, judaizmus. Továbbá, immár a filozófia területéről: etika, logika, nagy gondolkodók.
- *The Visual Arts:* Képzőművészetek. Alkotók és alkotások. Technikák. Itt kapott helyet a filmművészet is. (Még Arnold Schwarzenegger is szerepel benne. Sose gondoltuk volna, hogy a Terminator II. valaha is az

egyetemese kultúra része lesz, és békésen megfér például Arisztotelésszel vagy Voltaire-rel.)

- *Music and Dance:* A zene és a tánc világa. Klasszikus és modern zene. Operák, folklór, XX. századi populáris zene. Klasszikus és modern táncok, balett – természetesen itt csak a táncművészet kapott helyet.
- *Language and Literature:* Nyelv és irodalom. A világ nyelvei, kiemelten az angol. Grammatika, gesztus, mimika. Klasszikus ókori irodalom Európában, Ázsiában. Reneszánsz, romantika, majd realizmus, naturalizmus, impresszionizmus. Angol és amerikai modern irodalom. Novelák, színművek és kritikák. Újságírás.
- *Outline Search:* Téma keresése, voltaképpen az Explorer Subject Finder-e.

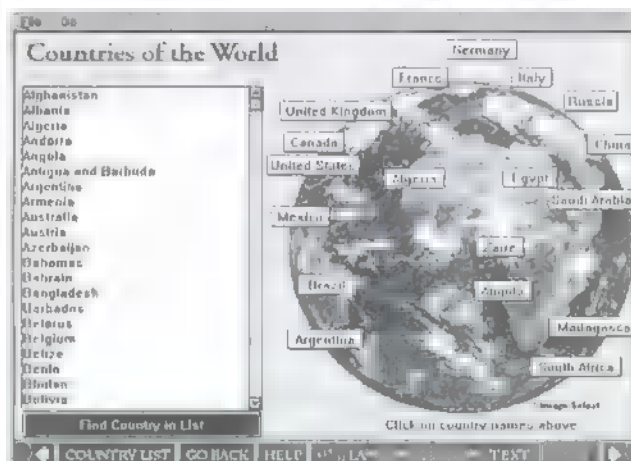
**c. Explorer:** Négyféle keresési lehetőség.

- *Encyclopedia Outline:* A hierarchikus szerkezetet mutatja be;
- *Subject Finder:* Keresés a témák között;
- *Image Finder:* Képek keresése;
- *Search Encyclopedia:* Szöveg, illetve szótöredék keresése az egész lexikon szövegében az általunk megjelölt, fent ismertetett témákban.

**d. Help:** Szöveges illetve animációs segítség a használatot illetően.

A témák és lebontásuk logikusan elrendezett, a bal felső sarokban lévő faszerkezet miatt mindig tudható, éppen most melyikkel foglalkozunk. A hierarchikus szervezés miatt könnyen mozoghatunk közöttük. Az oldalakat a hozzájuk tartozó kép uralja. Alatta a szöveges információt és a kereszthivatkozások ablakát láthatjuk, a képtől balra pedig az adott képhez tartozó pár mondatos ismertetést olvashatjuk. Mindkét szöveget akár mi magunk is kiegészíthetjük. A képek és a szöveg könnyen átvihetők más alkalmazásokba, illetve ki is nyomtathatjuk őket. Erre képek esetén külön ikon van (másolás, nyomtatás), szövegeknél csak a nyomtatás kapott ikont, másolni pedig a megszokott módon a szöveg kijelölésével és a 'Ctrl'+ 'C', illetve a célalkalmazásban a 'Ctrl'+ 'V' billentyű kombinációval lehetséges. Ha az adott oldalhoz film, animáció tartozik, akkor a kép alsó sarkában megjelenő PLAY ikonra kattintva lehet azt elindítani.

Összefoglalva: könnyedén kezelhető, világosan felépített, ugyanakkor elég mezei enciklopédiával van dolgunk. A piacon meglehetősen sok már az általános tudnivalókat bemutató kiadvány, ezért a Guinness Encyclopedia is csupán egy a sok közül. Minden témáról találunk valamit, de meglehetősen keveset, eléggé érintőlegesen, felszínesen, csupán bizonyos témákat említ kiemelten. A képek minősége meglehetősen csüggesztő (elég csak Michelangelo Dávid-sobrát megnézni), a rajzolt illusztrációk, animációk már nem annyira – mondjuk megütik az elvárható színvonalat, és néha érdekesek is. Alapvetően az egész design elég közepes színvonalú, közelébe sem ér egy DKK Multimedia, vagy egy Microsoft Home termék grafikai kidolgozottságának.



Mindezek után lássuk, mit tartogat a 2. lemez (a föld országai). Mellékesen itt is elérhető a language opció (nyelvek), ahol már ismertett "Hello!", "Köszönöm" és társai hallgathatók meg eredeti nyelven. Az országok neve, statisztikai adatai mellett kapunk némi információt az adott ország történelméről, gazdaságáról, politikájáról – de ezt szintén csak úgy szűrmentén. E képernyőn is működik mindaz, amit a nyomtatásról, másolásról az Enciklopédiánál írtunk. A színvonal is hasonló: használata egyszerű, információértalma nulla. Esztétikai kidolgozottsága pedig jóindulattal sem jobb, mint közepes.

Hátra van még a második lemezen helyet foglaló NASA videó anyaga. Összesen 43 filmbemutatót láthatunk (92 MByte) a Földről, az űrkutatásról. A filmek mellett 49 kép is helyet kapott ebben a könyvtárban (Macintosh PIC, TIFF, BMP formátumokban). A TIFF képek meglepően nagy felbontásúak, és 24 bites, true color színmélységűek, összesen 180 MByte terjedelemben.

A második lemezen találjuk még a TextWare Lite 1.1.00 verzióját, az ikont elindítva az Enciklopédia egész szöveganyaga betöltődik, esetleges további felhasználásra.

Igy végezetül azt kell megállapítanunk az egész kiadványról: közepes megoldás jó ötleteknek. Hasznos, hogy minden exportálható, ugyanakkor két másik etalonként említett kiadó nem preferálja ezt lehetőséget annyira. Bizonyára megvan rá a jó okuk...

Mr. X.



Mit írjak bevezetőnek? Utálok bevezetőt írni. Soha nem jut semmi az eszembe. Azt már tavaly ellőttem, hogy nem írok bevezetőt ■ Compfair tiszteletére. (Mondjuk most már rutinos vagyok, mert legalább nem írtam évszámot.) Egyébként is most itt vagyok ■ Zárt Osztályon. Már amennyiben anyám reggel elment a kabátomban, amiben benne van a kulcsom, és így nem nagyon tudok kitörni innen, mert természetesen befelé nyílik az ajtó. (Bezzeg ■ frekventáltabb kocsmák ajtaja mind kifelé nyílik – vajon miért van ez?) Azt mondjuk nem igazán értem, hogy anyámnak mi szüksége volt ■ kabátkámra; 50-60 körül járó hölgyek vajon miért óhajtanak bomberben mutatkozni ■ utcán?! Seba, ha hazajön, eléneklek neki a 'Bom Bär, you're my best friend...' kezdetű kis songot, amit ■ múltkor hallottam ■ TV-ben. A Lajosnak ■■■ tudom mit fogok énekelni, mert tegnapra ígértem neki ■uccot. Remélem, már ismer engem, és ■ legvégső határidőt esetemben egy-két héttel-hónappal el csúsztatva. Ha tévedek, ■ ■ kis intro majd ■ jövő hónapban (hm, ez így ■■■ pontos: a jövő számban, ami most ugyebár a jelenlegi) magyarázat lehet, hogy miért nem volt a múltkor Posta. Egyébként sajnálattal közlöm, hogy megint csak három levél fért be a körutazásba – pedig lett volna még mire válaszolni! Vigasztaljon a tudat, hogy ■ küzdelmet ■ további oldalakért ezennel megkezdem.

## CoV rulez!

Szia Uboyka! (Elnézést, az mondjuk nem én vagyok, de ha már a kezembe nyomták, azért válaszolok.)

Bocs, hogy a szokásos lamerezés, meg össze-vissza írás helyett egy szolid levelet írok, de mondanomhoz talán ez illik jobban. (Rendben. Megbocsájtok. Erőltetheted a továbbiakban is.)

A szeptemberi PCU-t olvasgatva rádőbentem, hogy írnom kellene Nektek. Én nem vagyok programozó, csupán egy gépészmérnök, aki több éve olvassa az újságokat (már a Spectrumtól kezdve) (Jaj! Azt hittem, ■■ már elévült!), és számítástechnikai eredményeket is csak a 'hogyan indítsuk el ■ legújabb programot a legrégebbi gépen' típusú problémák megoldásában tud felmutatni.

Sajnos idősebb is vagyok nálatok, ezért külön elnézést. (Seba, majd elmúlik. Én sem vagyok gépészmérnök, ezért én is elnézést kérek. A Lajos viszont valami olyasmi, szóval neki nincs bocsánat.) Szóval:

1. A PCU jó újság, de mint a legutóbbi levorovatban valaki írta: "nem lehet találni benne semmi kivételt" és ez már eleve nem tetszik. (Nekem se. Vessük ki mondjuk a Kuncit! Vagy ■ lwot! Vagy mondjuk mindenkit, de előtte felköltözzünk ■ tizedikre, hogy több bajunk ne is legyen velük. (Innen az alagsorból nem esnének valami nagyot.) Utá- ■■ megugrunk a lével és risztelünk.) A CoV időszakában az újság éppen attól volt nagyszerű, hogy mindig volt benne valami meglepő, felháborító, elképesztően szellemes, stb., stb... (Hála áldásos tevékenységemnek...) Persze főleg a CoVboy-posta. (Na tessék.)

A mostani újságban a szolid MS leírások és ■ korrekt játékismertetők teljesen színtelenné váltak, a CoVboy által megteremtett beszélgetések is inkább kötelességszerűek, mint valóban szellemesek. (Mivel a beszélgetések szerzői általában dedikálják is ■ művet, ■ felelősség ■ övék.)

Apropó, CoVboy:

A régi CoV szelleméhez egyáltalán nem illően történt ez a PCU-váltás. A CoV előfizetési hirdetésekkel azonos időben jelent meg, hogy ezek után PCU-t kell keresni az újságárusoknál, de semmi több! Aztán megjelent a PCU és mit látok: Nincsen benne CoVboy!!! Sem a postában, sem a többi cikkben. Meghalt, kirúgták, lelépett, elvitte az adóhatóság. (Igen, kábé ez történt, bár ■ sorrendben nem vagyok biztos. Egyébként hidd el nekem, hogy ■ PCU 1. számában volt CoVboy – az egy más kérdés, hogy nem ezen ■ néven. Posta viszont nem volt. Ezt is egész biztos forrásból

tudom, mert én ■■ csináltam meg.) Nem tudom. Mindenesetre a CoVboy-jelenség olyan horderejű volt ennél ■ lapnál, hogy ilyen egyszerűen megszabadulni tőle – az októl függetlenül – egyszerűen illetlenség. Egy ideig azon gondolkodtam, hogy gyűjtést szervezek CoVboy méltó búcsúztatására (Óh, te drága! ...Klementina, csak tudnám, hogy merre jááááarsz... hopp! most látom az irányítószámból, hogy földim vagy (Pestlőrinc rulez! vagy ■ 1182 már Imre?); bármikor átnyújthatod az összeget ■ Treffben, a Nefiben vagy a Mártiban! Ebben a Bermuda-háromszögben szoktam eltűnni...), amit esetleg össze lehetne kötni a milicentenárium ünnepségekkel, de aztán ez is elmaradt, mint az ünnepségek. (A francba!) Gondolom az újság nevének megváltoztatása is CoVboy eltűnésével magyarázható.

Persze azt mondjátok: ez egy másik újság! Nem tudom, az előfizetési csekken még az szerepelt, hogy Computer Világ.

3. Ami a tartalmat illeti: a CoV időszakában, főleg ■ Commodore-os számokban az újság szerkezete, szelleme valódi műhelymunkára utalt. A posta is csak látszólag a CoVboyos beszélgetések és anyázások miatt volt népszerű. (Tiltakozom! Soha nem anyáztam, mert arra én is ütni szoktam – a különféle CoVboy-emulátorok működéséért pedig nem vállalom felelősséget.) A valódi ok: ha előveszitek ■ régi számokat, azt látjátok, hogy ■ posta szabad formában tartalmazta a user-, a hardware, ■ decibel- és egyéb rovatokat!!! A jópofaság mellett valódi információkat közölt, szólásszabadságra, emberi tartásra nevelt, egyszerűen tükrözött egyfajta élet-szemléletet, tudást, ideológiát. (Az ördögbe! Hogy mit ki nem hoz az emberből egy karton Kaiser!)

4. Kedves Uboyka! Hát igen elérkezünk a Te rovatodhoz! ... (Ja, akkor ez már nem nekem szól. Akkor itt most vágunk.)

5. Visszatérve az újságra: persze továbbra is előfizetem, egyrészt, mert bízom a vásárhelyi tradíciókban, másrészt mert örömmel tapasztaltam, hogy Kunci és az Orion Design átigazolt hozzátok. Őket sem ismerem, csak a munkáikat, de az és a Cool Magazin néhány száma + ■ CD-k nagyon tetszetek.

Ha nem is közlöd le a levelem – nem ■■ bele a sorba –, kérlek legalább olvastasd el a többiekkel is, esetleg megírhatnád, hogy mit gondolsz a fentiekről. Köszönöm a türelmet! DUNAJSIK PÉTER, Budapest Mindenekelőtt megjegyezném, hogy egyelőre még nem kívánok feleségül menni senkihez. Miután ezt tisztáztuk, néhány adalék ■ CoV-PCU váltáshoz. A CoV első huszonegynéhány számában

együtt hajókáztunk Lajossal. Aztán én arrébbhajókáztam, már csak azért is, mert ■ nálam nem egy friss keletű jelenség, hogy nem szeretek dolgozni. Ott pedig kellett. Sokat. Sokkal többet, mint amennyit az a lé ért, mint ami kijött belőle. Lajosunk ezután leigazolt egy pár matrózt, és ő hajókázott tovább a Com-Pleta kft.-vel. A matrózok közé beférkőzött egy tengeri krák is, aki egyébként Getto néven is közretetteget volt egykoron. Hajókáztak, hajókáztak, aztán valamikor a CoV 48-49. száma környékén (1994. októberében) Lajosunk felhívott telefonon, hogy beszélni akar velem. Jó, mondtam, vegyél egy karton sört, aztán add elő a történetet. Előadta. Ez abban állott, hogy kicsit gatyába kéne rázni a matrózokat, meg ■■ újságkát. Feltettem a szokásos találós kérdésemet ('Mit fizetsz?'), és mondjuk a válasza határeset volt, de azért elfogadtam. Aztán az iránt tudakozódott, hogy nincs-e valami ötletem némi plusz bevétel kapcsán. Hogyne volna! Először is vigyük vissza az üres üvegeket és legyen az újság színes (ez – félig – viszonylag gyorsan megoldódott); másodszor ki kell rágni ■ 8-bites gépeket, mert nincs rájuk anyag (igen, én voltam a tippadó, lehet anyázni ■ Commodore-osoknak); harmadszor át kell keresztelni az újságot bármire, csak legyen benne a címben ■ PC (ezt a Lajos egy másfél évre megvétőzte, mondván, hogy ■ CoV már bevonult a köztudatba; utána előállt az igen ijesztő PCoV hibriddel; de aztán csak keresztapa lettem ■ év elejére!); negyedszer CD-t kell kiadni 1.000 Ft alatti áron (két év múlva ezt is meghallotta); ötödször, de mindezekelőtt, ennél SOKKAL több sört kell venni! (na, ez még a mai napig várat magára...) Aztán idén Lajosunk csak rászánta magát erre a 'váltásra' – az egy más kérdés, hogy szerintem nem volt igazán jó ötlet, hogy, khm, egy már meglevő mintát választott ki másolásra, márcsak azért sem, mert az utánzatok rendszerint gyengébbek, mint az eredetiek. A PCU #1 után Getto&én megint elhajókáztunk, Lajos pedig újabb, az eddigieknél lényegesen fiatalabb matrózokat gyűjtögetett maga köré. Ők most tulajdonképpen itt edzőtáboroznak. Gondolom, a levelekből év közben kiderült, hogy nem igazán más újságot kéne másolni, szóval a mindenféle kérdőívek, továbbá a leveleitek alapján a PCU ismét azon van, hogy megtalálja igazi, és – remélhetőleg – saját arculatát. Majdcsak lesz valahogy. Ötleteim mondjuk még nekem is lennének, de:

a./ nem látom azt ■ bizonyos SOKKAL több sört;



b./ szigorúan külső mt. és szemlélő vagyok, aki átmenetileg megcsinálja a levelezést, amíg egy más konyhakerti növény (mondjuk egy Sárgayépa) kedvet nem kap hozzá.

Szóval ■ építő jellegű kritikákat ■ továbbiakban is szívesen várjuk (izé: -ják!), a találokat és a mély-ütéseket természetesen ■ is el fogom helyezni, ugyanis a helyi ifjoncok úgy tűnik, el szokták olvasni kusza soraimat. Ahelyett, hogy a sajátjukat olvasnák el még egyszer...

## CD Ultra-reklám

ÉRDEMEI ELISMERÉSE MELLETT; CD-Ultra kritika: (Bocs, tudok én hullámos aláhúzást is, de az fárasztó.)

1. Több BUG-ot találtam, mint hittem. (=elba\*\*\*\*) (Pardon. Elba az egy sziget, ahol Szásának semmi keresnivalója, ■ Bug viszont egy lennyel folyó és egy angol (VW) bogár.) Majd a többiek megírják, nem lövöm le a poénokat.

2. A DEMOK egyhangúak. (Akkor talán tegyél két hangkártyát a gépbe!) C=64-en sokkal változatosabb demók vannak! Nemcsak TORUS forgatók, hanem új ötletek parádéja! (Wow! Fantasztikus, hol tart már a tudomány...)

3. Fel kell tenni ■ Miha Pete\* C64sV1.1b emulátorát, ami ■ raster trükköket is tudja. A C=64 demók kevés helyet foglalnak el és szórakoztatóbbak. Több bennük a „GARFIELD”-es. Ingyen Letölthetők az internetről. (Gondolom ez az Ultra-brigád is azért töltötte le őket.) Hogy mit produkálnak, megnézhető ■ 64'er idei számaiból! (Az ördögbe! De kár, hogy januárban lejárt az előfizetésem!) Mi a francé nincs hát a CD-den? A legközelebbire felrakni!!! A C64V2.0 pedig már gyorstölt! (de nem shareware) (Az nézőpont kérdése. Szerintem minden shareware, amíg eszedbe nem jut fizetni érte. Nekem még nem jutott eszembe.) A lemezes demókat is felteheted, nem csak a file-ost! De C=64MUSIC-al is lehet nyomulni!!! (Még mit nem! Egy egész musical kéne?!) &FLI graphics-al is! Az ASM partyn volt C=64 kompó, mé nincs a lemezen? (Valami kompópótló vagy kompótló – elnézést, egy kicsit megártott nekem a Szerencseke-



rék c. 'szellemi' vetélkedő 'Szóban szó'-ja – volt helyette. Azonkívül meg volt már partyn winchesterhajító verseny is. Most akkor dobáljunk vinyókat is ■ CD melé(?)! Ezek a demók a szomszédba is meg vannak. (Szintén rendelt CDU-t? Helyes. Szóljál a többieknek is, lehetőleg az egész lépcsőházak.)

4. Keresetek „egzotikusabb” demókat is: pl a kínai kóderek vajon nem demóznak? (Hát Kínában csak kínjukban, kinn lyukban. Az anyjuk Kín(j)át! Persze hogy demóznak! Itt van például ■ Csín Gacs Guk legújabb demója, ami hevenyészett fordításomban 'Nem kell a rizzsal' címet viseli, ámbár sokkal jobban fest eredetiben, amiről most megfelelő charset hiányában sajnos lemaradsz. Forognak benne a torusok, a hocusok, ■ pocusok meg nemkülönben, a legjobb viszont ■ nyolcágú pocusuk, amit ők csináltak először, és octopocusnak el. Amikor fade-el ■ végén, az meg az Octogone (bár a fejlesztés korábbi szakaszában még November 7. volt ■ neve). A crewmemberekkel bármelyik – magyar – piacon találkozhatsz, ahol 3D VR dorkókat árulnak interaktív real-time, miszerint stunning kérdéseidre azt felelik: 'Hátszáz!' Hm. Most látom csak, milyen szép választ adtam. Bár mondjuk egy 'cyber'-t azért még be kellett volna szűnni valahova...) Ugyanez a zenékre: felüdülés volt ■ technó-klónok után a RAKKORUC & TABLESAC.MOD. Indiai zenét! Indián folkzenét! Mexikói zenét! Fedezd fel ■ népszerű előadókat! BON JOVI...MADONNA... stb. (Meg ■ DEPECHE.MOD, ugyebár...) Fedezd fel a MIDI hangformátumot! A legtömörebb! Felnyomsz 5-6 Mbyte-ot midiből, azzal el lehet lenni egy darabig!

5. Amit ti PC-Ultra újság néven produkáltok, 1 hónapig, azt én 1 óra alatt kiolvastam. (Még lehet. Amit viszont te levél címén produkálsz két óra alatt, azzal én meg egy perc alatt végzek.) A CD-Ultrával legalább 1 hétig elvontam.

6. Klasszikusokkal is nyomulhattok. Pl.: KÁN-KÁN! (?)

7. Megdicsérlek a maximális tömörítésért. Legalább ezé nem pofáztam hiába.

8. Külön köszönet a PGP-ért.

9. Más: ha má a SCENE-vel nyomultok, akkó az újságban tegyétek közvé a legközelebbieket+hogy hova kell küldeni ■ benevezni kívánt alkotásokat. (Közhírré tétetik, hogy ■ legközelebbi scene ■ magyar, ha egyébként ■ partyk időpontjára vonatkozott ■ kérdésed, akkor az illetékesnek továbbítva.)

(folytatás)

(ha itt kezdenéd lapozni)

(az ördögbe!)

(hát nem richtig itt kezdtem!)

– Bonus:

Játék: a PCU#7 5. kérdésére: 3 játék, ami WIN95 alatt FUT. OKÉ. Íme a válaszem: FREECELL, HEARTS, MINESWEEPER. HA-HA-HAAAAA. (Nagyon frappáns. Gratulálok. Említhetted volna még ■ Wordöt, az Excelt, stb.) DE YO: VICC VOLT... KÜLÖNDÍJ NYEREMÉNYMET FELAJÁNLOM =/%\$„=/%\$-NAK.

(Sorry, de nem tudtam kibogarászni. Mondd már meg neki, légy szíves, hogy ugorjon be a pofonért. Ha nem lenné itt, akkor bent van a hűtőben.)

– Juhé! Most olvasom a CoV régebbi számában (a CDU-n) egy régi Miha Peternel C64S V.0.99 (?) ismertetőt. Azt írogatja az írója (aláírás nincs), hogy már mennyi DEMÓ fut rajta. Pedig az egy rasterrohej verzió (8 rasterenként frissít), szemben a mostanival, ami órajelciklusra pontos. Naszóval: előkeresed azt az emberkét, és a demóit, és rányomod szépen a CD-dre. A demókat. Ha nincsenek demói, akkor az emberkét.

!AZTÁN EZT KAPJAM A PÉNZE-MÉRT!

– És láttad-e az „INTERNET KALAUZ” újságot, ami: színes, 55 oldal, 97 (!) Ft, és egy csomó hirdető tüllekszik vele? (Nyilván azért csak 97 Ft.) Na látod, ERRŐL IS LEMARADTATOK, mert az az átok \*\*\* nem képes managelni! Megrekedt egy szinten, &Kampec. \*\*\*-t ki kell rúgni! (Rendben. Holnap ezzel kezdem ■ napot. Bár lehet, hogy ő is hagy neked valamit ■ hűtőben. Vedd át egyszerre, úgy szimmetrikus is, nemkülönben sztereó.)

— jellegzetes módon név és cím nélkül —

Khm. Erdemeid elismerése mellett:

Leveled-kritika:

1. Több BUG-ot találtam, mint hittem. (Elbát, Szását, és a többieket.) Majd megírják neked mások, nem lövöm le ■ poénokat.
2. A helyesírási hibáid egyhangúak. (Viszont a Shift-kezelésed egészen egyéni!)
3. A továbbiakra inkább nem válaszolok, mert úgy látom, hogy a CD-Ultrát kizárólag abból a szempontból vizsgálod, hogy mi futtatható róla 64-emulátor alatt. Ez körülbelül ugyanaz az effektus, mint amikor Kuncimesternek egy Photoshop alatt működő Paintbrush-emulátort ajánlottam figyelmébe.

– Bonus:

Persze azért válasz nélkül nem hagyhatom a dolgot. Mondókámat viszont ■ rám jellemző szokásos tömörséggel két karakterbe sűríttem össze (a szóközök bonusok): ? !

## Idézés

Budapesti Krematórium

1108 Budapest, Kozma u. 8-10.

Szám: 041/1996.

Tisztelt ügyfelünk!

Területileg illetékes megfigyelőnk szerint Ön semmivel nem szolgálja az emberiség javát, meglétével zaklatja társadalmunk tisztességes tagjait. Tevékenységi körében állandó alkoholisták életmódját folytat. Ennek alapján úgy ítéljük meg, hogy Ön nem való a világra és a továbbiakban sem várható el, hogy Önből rendes ember legyen.

Ezért ■ 196/1990 sz. BM-rendelet alapján Ön köteles a levél kézhezvétele utáni harmadik napon megjelenni a Budapesti Krematóriumban az Ön lehetetlen alakjának elhamvasztása végett.

Felhívjuk figyelmét, hogy köteles az alábbiakat magával hozni:

– 1m3 tűzifa;

– 3 l gázolaj;

– 1.000 Ft készpénz az eljárás költségeire.

Az alkohol fogyasztását szüntesse be, hogy égetéskor a kemence fel ne robbanjon. Fejvizét az illetékes háziorvossal csapoltassa le, nehogy

szétpukkadásával a tüzet eloltsa.

Figyelmeztetés!

Mivel raktárunkba kevés urna van, igyekezzék a legjobb hatásokkal elhamvadni, hogy minél kevesebb hamu maradjon Önökből. Gyászjelentését előre nyomtassa ki, és Halotti Anyakönyvi Kivonatát is hozza magával.

Borralalóról gondoskodjon! A rendelet értelmében siránkozásnak és nyöszörgésnek helye nincs! A fogak csikorgatása pedig mellőzendő!

Záradék:

Amennyiben a túlvilágon munkát akar végezni (Miért pont ott akarnék? Arra a kis időre...) , akkor ezirányú kérelmét 500 Ft-os illetékbélyeg felragasztása mellett a Pokolművek Fűtési Főosztálya, hamveder u. 915. címre, de rajtunk keresztül benyújtva terjesztheti elő.

Budapest, 1996. 07. 12.

Dr. Füzési Égető Gábor főigazgató, sk.

Dr. Hamvasztó Béla, sk.

Kedves Gábor, drága Béla, egyetlen füst(öl)ös barátaim!

Köszönöm megtisztelő soraikat, amelyből utólagos engedelmeikkel kiiktattam a nemi életre és az anyagcserére, illetve ■ hozzájuk kapcsolódó audioeffektekre vonatkozó megállapításait (mindennek van ugyanis 6ára, ami nemcsak a közérte, hanem a nyomtatott orgánusokra is vonatkozik). Álláspontjukkal teljes mértékben egyetértek, miszerint semmivel nem szolgálom az emberiség javát – ennek az oka talán az lehet, hogy az emberiség sem szolgálja az enyémet. Ugyanez vonatkozik ■ társadalom és az egom viszonyára is.

Sajnálattal közlöm, hogy rajtam kívül álló okok miatt (egyrészt nem rendelkezem az aktus végrehajtásához szükséges 'Gyűjtsd-fel-magad'-felszereléssel, továbbá – mint voltam szíves említeni – momentán éppen be vagyok ide zárva) momentán nem vehetem igénybe jeles intézetük szolgáltatásait. A Halotti Anyakönyvi Kivonat fénymásolatát mindenestre elküldöm, mert abból épp van egy raktáron, még abból az időből, midőn az APE(c)H-hel próbáltam megértetni, hogy mély fájdalomra elhaláloztam és kértem adózási kötelezettségem átmene-ti időre – a feltámadásig – történő szüneteltetését. (Ha érdekel valakit az eredménye, közlöm, hogy nem jártam sikerrel, mert egy osztályvezető a pillanatnyi tartózkodási helyem szerint illetékes Mennypeh illetve Pokpeh fiók-jához utasított, továbbá jelezte, hogy 8 napon belül legyen szíves befizetni az MNB 666-666666-666 számára a revízió által feltárt hátralékomat.)

Fentiekre való tekintettel kérem eljárásuk 2-3 hónapra való felfüg-gesztését, legalábbis a tél beáll-táig. Az év végére ígért energiaáremelés ugyanis gondolom szükségessé teszi majd, hogy ha ott-hon nem is, az Önök nagybecsű intézményében legalább egyszer jól befűthessek magamnak. Gyászjelentésemként egy korábbi nagyszabású esszémet kéretik felolvasni, amelyet egy tihanyi Doom-compo vigaszdíjasainak írtam, és így kezdődik: 'Latituk fe-leim szümtükhel isa pur és chomu vogymuk...' Az nagyon jó lesz. Milyen kár, hogy én már nem hallhatom...

## Forgókínpad

Szia!

Ha egy rovat végre beindul, akkor miért kell megszüntetni? Engem nagyon szíven vágott, hogy nincs Win'95 tippek. Ez volt az egyetlen újság, ahol valami használható infót lehetett olvasni a Win'95-ről. Miért változott meg egyébként az újság neve PC Ultrára, hiszen az 576 KB sem változtatta meg a nevét a PC-k térhódítása után 16 MB-ra!

HUNICS ATTILA, Csupike & Co., Budapest

Engem ■ Win95 vágott szíven. A Win'95 tippek nem szűnt meg, csak pihen. WT Pooh most igen elfoglalt, és várja az ötleteket, hogy miről írjon WIN'95 témában. A névváltozásról már volt szó.

Szevasz CoVboy!

PC Ultra napi 8 órában! Hurrá! Hány lába van 1 db tehénnek? Ha megfejted, sörjuttalomban részesülsz. Ha ez ■ kérdés nehéz lenne, még megpróbálhatod megválaszolni ■ pótkérdést. Egy személygépkocsinak balra való kanyarodáskor melyik kereke forog ■ legkisebb fordulatszám-mal? Szintén sörhözjutási lehetőség! TEREMI JÓZSEF, Budapest

1. kérdés: Nulla és négy között valahol. 2. kérdés: A kormánykereke. Nyereményemet végleges kiszáradásom előtt az ismert címre eljuttatni (e-mail itt nem megfelelő).

Lovat CoVboy!

37 db. CoV újságot tüzelésre használva sokkal több hőenergiát nyerhetünk, mint 1 db. 1.000 Ft-ost felgyújtva, amit esetleg ellenértékként kapunk. Tehát belátható, hogy teljesen feleslegesen áruljátok a régi CoV-okat, ahelyett hogy szépen megtartanátok magatoknak. Megoldás: a következő CD Ultrán legyen fent az összes CoV + Évkönyvei anyaga, ezzel ellentétes üzleti érdek nincs.

ÁMEN, Budapest

Megbeszéltük. Ezen ugyan már rajta volt, de majd megbeszélem a készítővel, hogy tegyék rá a következőre is. A fele már kész is van. Előjegyzés 1.000 Ft.

Tisztelt Szerkesztőség!

Az újságban a szöveges információ ■ lényeg, a cikkek címe lehetne kisebb. Ugyanezen szempontból a fekete-fehér oldalon lévő cikkekhez elég lenne 2-3 fekete-fehér kép, mert úgysem lehet rajtuk sokat látni, és ennyi is bőven elég ahhoz, hogy elképzeljük az adott programot.

FILO ROLAND, Örbottyán

Sajnálom. Mostanában nem én kontárkodok itt tördelés címén. Egyébként ha nem lehet látni ■ képen semmit, akkor tényleg mindegy, hogy egy van belőle vagy négy.

WARNING! WARNING! WARNING! Hadd legyen az első, aki sörben, pénzben... gazdag új Évet és Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kíván Neked, a Lajosnak, meg az egész PCU (CoV?) bagázsnak. Csókoltatom CoVboynét. Asszem fordítva van, előbb KKÜ-t, utána BUÉK-ot akartam mondani. Ja, hogy mindegy, csak fejezzem be. Jó!

SOMOGYI SÁNDOR, Győr

DANGER! DANGER! DANGER! Kösz. Karácsony? Már december van. Ah. Akkor tényleg nem volt ■ októberi PCU-ban levelezés. (Egyébként PCU volt?) Na mindegy. Következő jelentkezésemig (ami ebben ■ évezredben még párszor esedékes) pusszantok mindenkit.



# ELŐSEGGÉLY



## ASSAULT RIGS

A pályák kódjai (sorszám, pálya-név, kód sorrendben):

2. NEXTGEN: 212132
3. THIS WAY: 322443
4. JOY JOY: 323343
5. NODDY: 233313
6. WASTELANDS: 324412
7. VERTIGO: 122243
8. GEM TOWER: 321233
9. BRIDGE: 323131
10. OBLITERATE: 334212
11. ARENA: 331342
12. P B M: 423334
13. RAMPS: 324132
14. OASIS: 331221
15. HALLS: 413333
16. COASTER: 424442
17. MINE: 333432
18. LOOK UP: 242123
19. DEADLINE: 112134
20. FORT: 121332
21. STAIRWAY: 323233
22. PARK A LOT: 223423
23. ZAMCAM: 411113
24. SHOOT ME: 322333
25. WILD: 343342
26. OIL RIG: 244141
27. RIGHT WAY: 142332
28. WASTE TWO: 242222
29. DODGE: 324144
30. AIR: 241413
31. JUMP: 421343
32. ROOM 101: 321421
33. FIREPOWER: 113112
34. WAVE: 142442
35. PUSH OFF: 431313
36. PERIMETER: 133112
37. SPIRAL: 133132
38. THE CASTLE: 232321
39. FORTRESS: 213113
40. LIFTS AHOY: 313421
41. PUSH ME: 413432

## BRAIN DEAD 13

A DOS verzióban a főmenüben nyomjuk le a 'Ctrl' billentyűt, és gépeljük be a **READYSOFT** szót. Ekkor lehetőségünk lesz a cheat-menü használatára. A Windows 95-ös változatban a főmenüben az 'F5'-öt kell megnyomni ehhez.

## CHASM DEMO

Játék közben nyomjuk meg az 'Esc'-et, így a következő kódokat használhatjuk:

CHOJIN: Sérthetlenség  
WEAPON: Összes fegyver, töltennyel  
AMMO: Maximális muníció  
INVISIBLE: Láthatatlanság  
KILL: Összes szörny megölése  
FREEZE: Szörnyek megfagyasztása

## CRUSADER: NO REGRET

A játék közben használható cheat-ek:

LOOSECANNON16: Kódok használatának engedélyezése  
'Ctrl'+F10: Sérthetlenség  
'F10': Összes fegyver és tárgy, maximális energia  
'H': Tárgyak mozgatása a 'Shift' lenyomásakor  
'Ctrl'+V: Különböző adatok kiírása (memória, verziószám, stb.)

A programot a következő paraméterekkel is indíthatjuk:

- warp X: Ugrás az X. pályára  
- skill X: Nehézségi fokozat beállítása

Ha egy fegyverből kifogyott a töltény, dobjuk fel, majd vegyük fel, és ismét tele lesz.

## DEATHKEEP

Ezeket a kódokat a játék közben bármikor begépelhetjük:  
LENEE: Sérthetlenség  
LEHAT: Korlátlan számú varázslat  
LEBUY: Repülés be/ki  
LEOLD: Tapasztalati pontok  
LEGE0: Teljes térkép  
LEPIK: Egy kulcs  
LESKP: Ugrás a következő szintre

A főmenüben a sárkányfej egyik szemén nyomjuk meg a bal oldali egérgombot a 'Shift'-tel együtt, így bármelyik szintre tudunk ugrani.

## ERADICATOR DEMO

\FUSHIPI: Sérthetlenség be/ki  
\GUNS: Összes fegyver, töltennyel  
\BLOODLUST: Fegyverek tuningolása  
\XMAS: Összes tárgy  
\TUNNEL: Át lehet menni a falakon

## FIRE FIGHT

Játék közben nyomjuk meg a 'C', 'W' és '+' billentyűket (az utóbbit a numerikus billentyűzeten), majd az 'F12'-t, és a cheat menübe jutunk. Itt kapcsolhatjuk be a sérthetlenséget és az többi csalást.

## FULL THROTTLE

Ha a motorosok elleni harc nem megy túl jól, a verekedés kezdete előtt nyomjuk meg egyszerre a bal oldali 'Shift'-et és a 'V' billentyűt. Ezt többször is meg lehet ismételni.

## GENDER WARS

Kezdjük egy új játékot, majd menjünk az Options menübe. Válasszuk a játékállás elmentését (**SAVE GAME**), és az egyik helyre írjuk be:

BUY A PLAYSTATION. Ezután nyomjuk meg a **QUIT TO TITLE** gombot, kezdjük megint új játékot, válasszuk ki a nőt vagy a férfit, és sérthetetlenek leszünk, továbbá meglesz az összes fegyver is. Ha hasonló módszerrel a WORLD OF FISH szavakat írjuk be, akkor válogathatunk a pályák között.

## HUMANS 3: EVOLUTION - LOST IN TIME

A pályakódok:

1-10:  
EXPEDITION, FLOORS ON FIRE, CAMERA TOASTY, JUMPING BEANS, SPANNER EATER, CHALK N CHEESE, EYEBROW JUMPER, MAD HEAD FRED, SPACE CHOMPERS, A BIG BEATING

11-20:  
GOING TO MARS, HUGE TURNIPS, PINK PEA SOUP, LUMPS OF MUD, PILES OF SPUDS, GLENZ VECTORS, HUNKY DORY, RASTER TUNNEL, LICKERTY SPLIT, PORK CHOP CITY

21-30:  
CANNIBAL BOB, BABOON CASES, SHOTGUN DODGER, DRAGON BALLS, INTERFERENCE, BEEEEEEEEEEEF, MUSHROOM SOUP, THE SLAM DUNK, IN TURKEY TOWN, KING KEV HMMMM

31-40:  
MAN DINGA SHOP, SPIT N POLISH, PIE DOMINATION, DANCING DINGO, RED EGG TIMER, DONUT DIMPLE, BEASTRO FLAPS, KOMBO LICKERS, BOMB BANGERS, DONKEY WARRIOR

41-50:  
BUNS ARE GOOD, SNAKES IN TOWN, KING PIN BEAST, CRUSTY BOFFIN, BLUE TREE TOPS, PURPLE BULLET, BACON SQUASHER, HELL AND BACK, TROUSER TRICKS, MASTER JODEZ

51-60:  
CONCRETE BREAD, SLIMEY TEACUP, TASTY BRICKS, TICKLE FLICKER, TABLE OF SKIDS, DREGS OF A CAT, HOPPING CABLES, LIGHT NOODLES, HOWLING GARAGE, ZOOMING TACTIC

61-65:  
CARPET KICKERS, PLASMA DRIVER, ZOK OF ROCK, BEANS ALIVE, TEACAKE BLISS

## LIGHT CORRIDOR

Pályakódok:

0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9903, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7302, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528, 7328, 3929, 3030, 0531, 8431, 9932

## MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL

Miután új játékot kezdtünk, a megjelenő képernyőn gépeljük be: URANUS. Ezután bárhová ugorhatunk innen. Miután az egyik képernyőről elfutottunk, írjuk be: LOBSTERGIRL, és a rejtett játékba jutunk.

## PRO PINBALL - THE WEB

Ha extra gyors sebességgel szeretnénk játszani, írjuk be: PRO. A legközelebbi játék már turbo-módban fog menni...

## QUAKE

Néhány kód, kiegészítésül az eddig leközöltekhez:

GIVE HEALTH 999: 999-es egészség  
IMPULSE 11: Gyémántok  
IMPULSE 255: Quad damage  
sv\_gravity X: gravitáció állítása (00<X<850), 00 = nincs gravitáció, 850 = normál gravitáció  
CROSSHAIR 0, CROSSHAIR 1: Célkereszt ki/be  
NOTARGET: Láthatatlanság  
MAP START, MAP END: Ugrás a pálya elejére, ill. végére

## SHELLSHOCK

Küldetés közben nyomjuk meg az 'Esc'-et, majd gépeljük be: RATTY RAT RATTY. Ettől sérthetetlenek leszünk.

## Z

Ha egy olyan pályán szeretnénk játszani, amelyre még nem jutottunk el, tegyük a következőket:

Töltsük be egy hex-editorba az options.cfg file-t, és az első két sort írjuk át erre a byte-sorozatra:

32 01 00 00 00 00 00 00  
00 00 00 00 00 00 00 00  
00 00 00 00 00 00 01 01  
01 01 01 01 01 01 01 01



## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele ■ név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. **ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!**

### Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat ■ hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében ■ postafiók mellett cégeknél ■ telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet ■ belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Feladó: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom: \_\_\_\_\_

Bélyeg helye,  
vagy zárt  
borítékban  
kérjük  
elküldeni

**COM-WARE Kft.**  
**PC ULTRA**  
**SZERKESZTŐSÉGE**  
**BUDAPEST**

Pf.: 363.

**1519**

**Expressz** (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül):  
120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**OLD szedés** (vastagított betűkkel): 50 % felár;

**ITALIC szedés** (dőlt betűkkel): 50 % felár; **Keret: 100 % felár**

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb

szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.



**COMPUTERBONTÓ**

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32.

Tel.: 267-9560, 267-9561

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

**Új és használt  
számítástechnikai beren-  
dezések, alkatrészecskék el-  
adása-vétele. Elfekvő és  
leselejtezett készletek  
nagy tételben való meg-  
vásárlása. Használt, mű-  
ködő computerek!!!**

## PC-CD GAME KLUB

Szeretne a legújabb programokkal  
otthonában játszani?

⇒ JÖJJÖN EL!

Akar olcsón CD-ROM-ot vásárolni?

⇒ NÉZZEN BE!

Szeretne pénzt kapni megunt CD lemezeiért? ⇒ HOZZA EL!

➤ CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL ◀

Cím: 1084 Német u. 21, a Horváth Mihály tértől 50 m-re

☎ : 1145-197 NYITVA : H-P: 10-18 SZO: 9-14

**Ready**  
**COMPUTERS**

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
H-P: 9.30-18 Szo.: 9-13  
Tel.: \*131-05-18, 111-66-96  
Fax: 111-86-71

### Komplett konfigurációk

**READY OPTIMAL 114 000 Ft**  
AMD 5k86-100, 8MB RAM, COLOR SVGA LR NI  
MONITOR, 1.3GB HDD, 1MB PCI VGA

**READY PROFESSIONAL 141.000 Ft**  
PENTIUM 133, 16MB RAM, 14" COLOR SVGA  
LR NI MONITOR, 1.3 GB HDD, 1MB PCI VGA

Konfigurációink működés közben megtekinthetők  
üzletünkben. Igény esetén bármilyen  
gépösszeállítást vállalunk.

Sampo 14" LR NI  
dig. monitor 34 660 Ft

1.3 GB Seagate HDD  
26 600 Ft

2.1 GB Seagate HDD  
37 000 Ft

AMD 5k86 P-100 CPU  
12 650 Ft

Cyrix 6x86 133+ CPU  
18 920

Intel Pentium 133 CPU  
30 760 Ft

Int. Tr. VX 256BC alapl.  
14 990 Ft

Int. Tr. II 512BC alapl.  
18 650 Ft

Áraink az ÁFA-t  
nem tartalmazzák

**HARDWARE SERVICE!** Hardver Zoltán, 1123 Bp. Györfi út 1/12. Nyitva: 11-19 óra.  
PC, Amiga, C64, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, csere, és kiegészítő tartozékok.  
Telefon: 06-20-348-240, Fax: 175-10-24



# MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. Évkönyv '93/94 (Ára: utánvétellel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)  
 ... pl. PC-s játékok 3. (Ára: utánvétellel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)  
 ... pl. PC ULTRA 1-6. együtt. (Ára: utánvétellel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)

... pl. Computer Világ 1995-ös évfolyam (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)  
 ... pl. 37 CoV-ből álló újságsorozat - 4 évfolyam (Ára: 5.128,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

**Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra.** Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

**Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számaikat.** Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ CDU 96/1 (megjelent) ☐ CDU 96/2 (megj.: 96.december) ☐ CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

**Szavazataim (I/N, oldal) a PCU rovataira (beküldési határidő: 96. 11. 20.)**

|   |                        |                                      |  |
|---|------------------------|--------------------------------------|--|
| CoVboy Posta: <u>I, -</u>                     | Made in Hungary: _____ | 3D rovat: _____                      | Hardvergördés: _____                   |
| Hosszú lélegzetű, teljes játékleírások: _____ | Microsoft HOME: _____  | Demológia: _____                     | Lamer rovat: _____                     |
| Rövidebb játékkismertető, játéktesztek: _____ | Microsoft NEWS: _____  | Decibel: _____                       | Party report: _____                    |
| Ismeretterjesztő CD-k bemutatói: _____        | Elsősegély: _____      | User rovat/programozói tippek: _____ | <b>Javaslataim új rovarokra:</b> _____ |
|   | Adult rovat: _____     | Internet rovat: _____                |  |
|   | NEWS: _____            | Win'95 tippek: _____                 |  |
|   | Virgin hírek: _____    |                                      |  |

## Szavazz a rovatokra!

Demokratikus szavazást tartunk, mely alapján azt szeretnénk eldönteni, hogy mely rovatok maradjanak, melyek szűnjenek meg, melyek térjenek vissza, és esetleg milyen új rovatok indítását látnátok szükségesnek. A rovat mellett elsőként I/N betűt várunk (igen/nem) aszerint, hogy támogatjátok-e a rovat fennmaradását, vagy sem, mellette pedig egy számot, egyfajta javaslatot, hogy mekkora legyen oldalban az adott rovat javasolt minimális terjedelme. Pl. valahogy így: xxx rovat: I, 2

rovat: N  
 Értelemszerűen, ha N-t írtok, vagyis a rovat ellen tesztetek a voksotokat, úgy nem kell oldalszámot írni. Új javaslatokat az utolsó sorba kérjük beírni.

Eladó 486-os VESA alaplap 256 KB cache-sel, 486DLC processzorral, társprocesszorral, 8 MB RAM-mal. Trident monitorvezérlő, 1 MB RAM-mal, I/O kártya, FDD/HDD vezérlő. **Sebestyén Károly**, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 3/12., 4080. Tel.: (06-52) 382-495.

24 tús mátrixnyomatót vennék, jó állapotban, olcsón. Cím: **Maliach Zoltán**, Siófok, Gárdonyi G.u.6., 8600

Eredeti PC CD-k eladók. Time Commando, Z. Megarace 2. Crusader 2, Bermuda Syndrome, NFSSE, F1GP2, Syndicate Wars,

F22 Lightning II. stb. **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6., Tel.: 2-178-812 vagy 2-151-507. Érdeklődni: este 6 óra után.

Keresem a MK3, Settlers 2. és a Biliing! játékokat lemezre. Screamer stb. játékokat, valamint tonnányi flipper tudok adni lemezen! **Németh Zsolt**, Monostorapáti, Petőfi út 38, 8296, Tel.: (06-87) 435-213.

### Egyéb

Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók

+ 400 lemez, a legjobb programok. 39.000,- Ft-ért. Tel.: 204-9826.

Reális áron Commodore 64-est vennék lemezegységgel és két joy-jal. Cím: **Tabajdi János**, Kunszentmiklós, Pipa u.9., 6090

Keresem megvételre az alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C116 Basic és felhasználói kézikönyv, C64 START!, Sinclair Spectrum Játék és Program 1. **Vázsonyi Kálmán**, Tokod, Vájar út 14., 2531

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**,

1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel.: 282-35-35

AMIGA 500 KS1.3-2.04, 3M RAM, 240M HD, 200 lemez, Philips sztereo monitor eladó. **Matalik Krisztián**, Göngyöspata, Szűcsi út 11, 3035. Tel.: (06-37) 364-387

Eladó egy AMIGA 500-as számítógép 0,5 MB-os bővítővel + színes monitor + egér + egérpad + 2 db. joystick + 150 db. lemez programokkal + szakkönyvek. Irányár: 41.999,- Ft. Érdeklődni: **Kulcsár György**, Pásztó, Deák F.u.6.II/5. Tel.: (06-32) 360-405.

# SÍRÁS

Nyers CD-vel együtt:

## 1.700 Ft

Ha a nyers CD-t Te hozod:

## 400 Ft

Visszaesőknek 10 év ill. 10% kedvezmény

Vidékieknek jó megközelítési lehetőség (Kelenföld Pu.) és további kedvezmény!

Telefonos egyeztetés: 205-68-66, 06-20-271-160

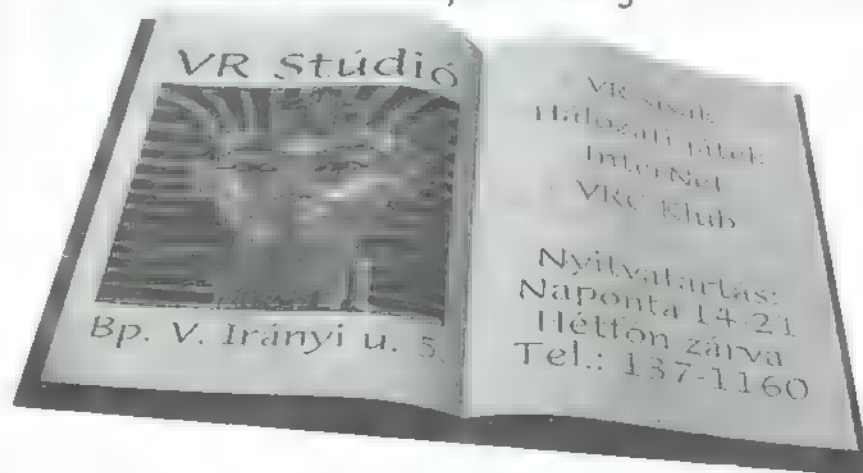
**CONET SOFT**  
 Számítástechnikai és  
 Szolgáltató Iroda



Budapest,  
 1119. Hadak útja 2.  
 e-mail:  
 conetdry@hungary.net

Az árak az áfát nem tartalmazzák!

HA BELÉPSZ A KLUBBA, INGYEN JÁTSZHATSZ!



KLUBTAGSÁGI KÁRTYA 1500 Ft

## CD ÍRÁS

- ADATRÖGZÍTÉS - CD ROM lemezre WINCHESTER (AT, SCSI), DAT, CD  
 - **Minimális** kedvezmények  
 >5db 100Ft/CD >10db 150Ft/CD  
 >25db 300Ft/CD >50db 400Ft/CD  
 - AUDIO CD-k KÉSZÍTÉSE  
 (!! újdonság 16x tömörítéssel !!)  
 DAT, CD, LP, kasszeta

- Hardware szaktanácsadás - adás-vétel  
 - Vidékre postai szállítással

**Molnár Péter & Szirmai Erika**

1211 Budapest, Rákóczi Ferenc u. 50-56. II. emelet / 29.

Hétfő-Péntek: 7.00 - 22.00

Szombat-Vasárnap: 10.00 - 22.00

Telefon:

06/20-27-11-00 - egész nap

277-64-81 - 16.00 óra után



### Microsoft Home sorozatból

|   |                          |
|---|--------------------------|
| Creative Writer/Fine Artist Bundle CD-ROM         | 7 500,-                  |
| Composers Collection for Win (3 CD)               | 7 996,-                  |
| Flight Simulator 5.1/CD ROM                       | 9 400,-                  |
| <b>Magic School Bus sorozat</b>                   |                          |
| Earth for Win. 1.0 / Human Body 1.0               | 6 500,- / 6 500,-        |
| Oceans for Win. 1.0 / Solar System 1.0            | 6 500,- / 6 500,-        |
| <b>Dogs for Windows 1.0 CD-ROM</b>                | <b>4 900,-</b>           |
| 3-D Movie Maker for Windows'95 (Újl)              | 6 500,-                  |
| <b>Dangerous Creatures for Windows 1.0 CD ROM</b> | <b>4 900,-</b>           |
| Ancient Lands for Windows 1.0 CD ROM              | 4 900,-                  |
| <b>Oceans for Windows 1.0 CD-ROM</b>              | <b>4 900,-</b>           |
| Art Gallery for Windows CD ROM                    | 8 200,-                  |
| <b>Bookshelf for Win. 1995 /for Win95 1996</b>    | <b>8 200,- / 8 200,-</b> |
| Cinematic for Windows CD-ROM 1996                 | 4 900,-                  |
| <b>Encarta World Atlas for Win95 CD-ROM 1996</b>  | <b>8 200,-</b>           |
| Encarta for Windows CD-ROM 1996                   | 8 200,-                  |
| <b>Music Central for Win95 CD-ROM</b>             | <b>6 500,-</b>           |

### Nyelvtanító programok, szótárak

|  |                     |
|--|---------------------|
| Asterix, az angoltanár 1. / 2. rész                      | 5 400,- / 5 400,-   |
| <b>Angol kiejtésiskola (Angol beszédtanító CD)</b>       | <b>5 900,-</b>      |
| Angol-magyar Ország "nagy szótár" CD-n                   | 14 400,-            |
| Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n           | 14 400,-            |
| <b>Angol-magyar, magyar-angol hangos szótár CD-n</b>     | <b>7 200,-</b>      |
| ClipDIC English 1. / 2. (CD angol "beszédtérítés"-hez)   | 5 900,-             |
| <b>ClipDIC Business English (CD üzleti angol)</b>        | <b>7 400,-</b>      |
| Német-magyar hangos szótár                               | 10 800,-            |
| <b>Német-magyar nagyszótár CD-n</b>                      | <b>Hívjon!</b>      |
| Nyelvész (Angol+német nyelvtanító) I. / II.              | 5 200,- / 5 490,-   |
| <b>Nyelvmester angol/német, kezdő/haladó</b>             | <b>5 200,-</b>      |
| Nyelvmester (angol haladó nyelvvizsga teszt)             | 5 200,-             |
| <b>PC-Suli Angol kezdő + középhaladó együtt (Akció!)</b> | <b>7 600,-</b>      |
| PIC-DIC angol/német/francia-magyar képes szótár          | 6 200,-             |
| <b>American Heritage Talking Dictionary</b>              | <b>3 900,-</b>      |
| Learn to Speak English/French/German/Spanish             | 21 400,-            |
| <b>Sesame Street: Lets Make Word (Újl)</b>               | <b>7 400,-</b>      |
| Think & Talk German/Italian                              | 21 400,- / 19 900,- |
| <b>Webster's New World Dictionary</b>                    | <b>4 996,-</b>      |

### Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

|   |                          |
|---|--------------------------|
| Animals of San Diego Zoo (Akció!)                     | 1 996,-                  |
| <b>Astrologer /Astronomer</b>                         | <b>3 400,- / 3 400,-</b> |
| Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0            | 6 900,- / 3 200,-        |
| <b>Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz</b>                 | <b>2 900,- / 7 900,-</b> |
| Corel CD Home sorozat tagjai                          | Hívjon!                  |
| <b>Cousteau Under the Sea</b>                         | <b>7 900,-</b>           |
| DK: Eyewitness sorozat tagjai                         |                          |
| Encyclopedia of Nature /Ency. of Science              | 6 800,- / 6 800,-        |
| Cartopedia World Atlas /History of the World          | 7 996,- / 7 400,-        |
| <b>EbCiklopedia (magyar-angol kutya-enciklopédia)</b> | <b>3 996,-</b>           |
| Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia - OEM            | 2 800,-                  |
| <b>History of Music (4 CD)</b>                        | <b>7 200,-</b>           |
| History Through Art-1 /History Through Art-2          | 6 400,- / 6 400,-        |
| <b>Képes Krónika /Le Louvre The Palace</b>            | <b>4 960,- / 6 900,-</b> |
| Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő gyerekeknek)   | 4 900,-                  |
| <b>Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek</b>        | <b>Hívjon!</b>           |
| Monet - Verlaire - Debussy (Impresszionisták)         | 400,-                    |
| <b>PC Globe's Map-N-Facts (Világatlasz) (Akció!)</b>  | <b>1 996,-</b>           |
| PC-ROM Multimédia PC Enciklopédia                     | 6 400,-                  |
| <b>Politikai és Gazdasági Világatlasz (Akció!)</b>    | <b>4 990,-</b>           |
| Révai nagy lexikon (Akció, amíg a készlet tart!)      | Hívjon!                  |
| <b>Super Tutor: Chemistry</b>                         | <b>6 900,-</b>           |
| Tolnai Világtörténelem (Bevezető ár)                  | Hívjon!                  |
| <b>Új Akadémiai Kislexikon (Bevezető ár)</b>          | <b>Hívjon!</b>           |
| World War II /ZOO Kittenberger                        | 6 900,- / 3 400,-        |

### Játékprogramok

|   |                          |
|---|--------------------------|
| 101: Only the Best Games 3 + 4 / 5. (shareware) | 1 996,- / 1 996,-        |
| <b>11th Hour /1830 Railroads ■ Robbers</b>      | <b>6 400,- / 5 900,-</b> |
| Actua Soccer (Focijáték) /Afterlife             | 6 996,- / 7 900,-        |
| <b>Albion (Újl) / Alone in the Dark 3.</b>      | <b>7 900,- / 5 900,-</b> |
| AI Unser Racing for Win95 /Apache Longbow       | 4 800,- / 5 900,-        |
| <b>Archives Lucas Arts (6 CD-s válogatás)</b>   | <b>6 400,-</b>           |
| Battle Isle 3 - Shadow of the Emperor (Akció!)  | 6 400,-                  |
| <b>Bridge Companion /Caesar II</b>              | <b>3 200,- / 6 400,-</b> |
| Capitalism /Chessmaster 4000 + ■ SW Coll.       | 6 600,- / 2 400,-        |
| <b>Civilization II / Colonization</b>           | <b>7 900,- / 4 900,-</b> |

### Játékprogramok (folytatás)

|   |                          |
|---|--------------------------|
| <b>Command &amp; Conquer /C&amp;C Mission CD</b>  | <b>6 996,- / 3 900,-</b> |
| Creature Shock / Cyberwar 4CD                     | 6 400,- / 6 400,-        |
| <b>CyberRace CD / Daedalus Encounter</b>          | <b>3 996,- / 6 900,-</b> |
| Dark Forces / Descent                             | 4 600,- / 4 400,-        |
| <b>Descent II /Destruction Derby</b>              | <b>6 900,- / 7 900,-</b> |
| Discworld / Dungeon Master II (Akció!)            | 5 500,- / 5 900,-        |
| <b>Duke Nukem 3D / Nuke It (300 új pálya)</b>     | <b>6 400,- / 4 496,-</b> |
| EF 2000 (Repülőgép) /Fade to Black                | 5 900,- / 5 900,-        |
| <b>F-1 Grand Prix 2 /Fatal Racing (Autóvers.)</b> | <b>4 400,- / 6 900,-</b> |
| FIFA 96 Soccer / FX Fighter                       | 7 600,- / 6 400,-        |
| <b>Full Throttle / Indiana Jones</b>              | <b>5 700,- / 2 800,-</b> |
| Jungle Strike & Desert Strike (Akció!)            | 4 996,-                  |
| <b>Jagged Alliance / Kings Quest 7.</b>           | <b>3 400,- / 4 996,-</b> |
| Lord of The Rings / Lode Runner                   | 1 800,- / 2 900,-        |
| <b>Mad Dog I &amp; II (Akció!)</b>                | <b>3 400,- / 2 400,-</b> |
| Man Enough / Maximum Road Race                    | 5 600,- / 4 800,-        |
| <b>Mechwarrior II /Mega Race (Akció!)</b>         | <b>6 900,- / 1 996,-</b> |
| Mega Pack 5 / Mega Pack 6 (10 - 10 CD)            | 7 200,- / 7 400,-        |
| Monopoly /Mortal Kombat 3                         | 7 400,- / 7 400,-        |
| <b>Myst (OEM) - Nascar Racing</b>                 | <b>3 500,- / 4 900,-</b> |
| NHL Hockey 96 /NBA Live 96                        | 7 400,- / 7 400,-        |
| <b>Need for Speed SE/ Panic in the Park</b>       | <b>5 800,- / 6 900,-</b> |
| Phantasmagora / Primal Rage                       | 7 400,- / 6 490,-        |
| <b>Pro Pinball - The Web /Psycho Pinball</b>      | <b>5 900,- / 7 240,-</b> |
| Quake (Akció!) /Renegade (Akció!)                 | 6 996,- / 1 996,-        |
| <b>Rebel Assault 1 /2. (A Csillagok háborúja)</b> | <b>2 800,- / 6 800,-</b> |
| Retribution / Return Fire                         | 1 600,- / 7 400,-        |
| Screamer (Autóvers.) /Sensible World Soccer       | 6 400,- / 5 900,-        |
| <b>Settlers II / Silent Hunter</b>                | <b>7 900,- / 7 400,-</b> |
| SimCity 2000 Win OEM / SimCity Enhanc.            | 3 200,- / 1 800,-        |
| <b>The 7th Guest / The Gene Machine</b>           | <b>2 900,- / 6 400,-</b> |
| Theme Park / Tilt (3D pinball)                    | 3 200,- / 2 996,-        |
| <b>Top Gun / Under ■ Killing Moon</b>             | <b>7 900,- / 2 200,-</b> |
| Virtual Karts (Go-Kart) /Warcraft 2               | 6 400,- / 7 900,-        |
| <b>Wing Commander IV (6 CD) /Wolf</b>             | <b>7 900,- / 3 200,-</b> |
| Werewolf vs. Comanche /Wrath of God               | 7 400,- / 6 900,-        |
| <b>Z - The Bitmap Brother</b>                     | <b>8 400,-</b>           |

**Akciós árakkal és bővített CD választékkal várjuk Önöket a Compfair'96 kiállítás A pavilonjában, a 112/4-es standon!**

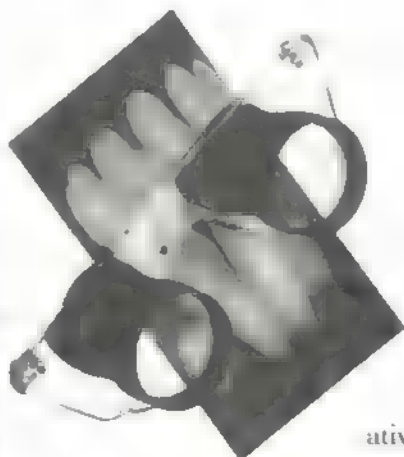


ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

## Ahogy a Creative látja... Graphics Blaster-ek /csúcsteljesítményű videokártyák/

### GRAFI

A Graphics Blaster MA201 - MA302 64 bites grafikus gyorsítókártyák. A nagy felbontás, ragyogó színek mellett mindkét kártya támogatja az összes népszerű video formátumot (MPEG, CD-I...). Ezeket teljes képernyős módban is képesek lejátszani. Driver-ek: Windows 3.1, Windows 95, Windows NT, AutoCAD, 3D Studio.



### SHS

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonylatosként Budapesti ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver- és termékleírás a GrafixSHS-től.



**GRAFI SHS**  
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. ■ 1388 Budapest, Pf. 96/100 ■ Telefon/Telefax: 262-5243  
Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból! Fax: 180-8611 (1490#)

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS





## HTML

Legutóbb megismertük az SGML és a DTD fogalmát

(kicsit tömör volt, de ■ favágáshoz sem muszáj ■ fa részletes biológiai ismerete – a HTML írás pedig még favágásnak sem nevezhető, annyira triviális). Láttuk, hogyan épül fel egy HTML dokumentum.

Valahol ott hagytuk, abba, hogy <font>. Ez még mindig függőben marad, mert csak. Fontosabbak a szerkezeti jellemzők, mint ilyen bohóságok. A logikai szövegjelölő tageket fontosnak s egyszerűnek ítéltük, és akkor már a fizikait is leadtuk. De a <font> az ráér. Tehát következzenek mondjuk a táblázatok. A forrásmunka az RFC 1942, szerény 70K. Ez lefordítva sem kevesebb, tehát a következő évre megvan ■ forrásmunka - NEM! Elég volt lefordítani az RFC 1855-öt, a Netiquette Guidelines-t magyarra (<http://www.cs.elte.hu/~chx> – ez erősen ajánlott olvasmány!). Erősen zanzásítani fogjuk ezt az anyagot, különösképp azért, mert ■ legtöbb browser nem támogatja a cucc felét sem...

A táblázatokot amúgy nagyon komáljuk, mivel hihetetlenül ügyes a jelölés. Rizsa üzemmód off, szokásosan tömören:

```
<!ELEMENT table - - (caption?,
(col*|colgroup*), thead?, tfoot?, tbody+)>
```

Hopsz. Azért nem kéne a DTD-t leköszölni, mert egy betűt sem ért belőle a jónép (nyugi, mi sem sokat). Pedig milyen rövid s érhető lenne ez ■ cikk, ha egy sor komment nélkül lenyomnánk a Cougar DTD-t...

A táblázatokot <table> taggel kezdjük (és ugye </table> taggel végezzük). A táblázatok fejrészéből, sorokból és – micsoda meglepetés! – oszlopokból állnak. Az egyszerűség kedvéért ■ fejrészt most hanyagoljuk, először tekintsük át a többi. A tábla egyes sorait <tr> tag jelzi, és nincs lezáró tagje, akárcsak az <li>-nek. (nem lenne szabad <> közé írt tageket tagnek hívni, mert az <> nem része a tagnek, de így érthetőbb, még ha nem is szabályos). A tábla soraiban pedig cellák vannak, <td> taggel kezdve. Példa:

```
<table>
<tr><td>1<td>2
<tr><td>3<td>4
</table>
```

Mint látható, nem kell olyan bohóságokra erőnket pazarolni, mint sorok meg oszlopok számolása. Ezt majd a browser lesz szíves... Haladjunk tovább, íme egy, az előzőnél bonyolultabb táblázat:

Ez egy ilyenforma táblázat:

```
UAAAAZ
AA I
RAAAAAU
```

A rowspan paraméter azt mondja el, hogy hány sorra terjed ■ az adott cella, a colspan pedig arról mesél, hány oszlop széles. Sajnos igazán dizájnos, össze-vissza csavart, nyitott táblázatot nem alkothatunk még, mert a hülye browserok képtelenek jól renderelni ■ táblákat. A legtöbb gond a <td colspan=2 rowspan=2> típusú méretes cellákból van, igaz, valós alkalmazásokban még nem nagyon találkozunk ilyenekkel. Itt jegyeznénk meg amúgy érdekességgé, hogy ■ Winword még mindig képtelen függőlegesen cellákat üsszenyitni (ezt a táblázatkezelést ismerő DOS-os (!) szövegszerkesztők nagy része is tudta vagy öt évvel ezelőtt). Hogy miért nem, az rejtély...

A HTML, mint látható, ■ legtöbb (ab)normális cellakiosztást támogatja. A fenti táblázatokhoz egy apróság kell: border attribútum ■ <table> tagbe. Tehát <table border>-rel kell nyitni, különben csak elrendezi az adatokat a browser, de nem rajzol keretet. Hogy ez mire jó? Hát kérem arra, hogy egy cellában akármilyen lehet. Szöveg, kép, lista, kérdőív... Kérdőív? Kérdőív! A HTML eddig bemutatott csodás lehetőségein túl még interaktív is ez a kis csoda. Nagyjából azonban eddig az egyszerűsített leírás, a kérdőíveknél már mindenről szólnunk (utána pedig egyfajta referencia, kézikönyv következik).

A kérdőíveket <form> tag kezd, és </form> zárja le. A <form>-nak egyetlen attribútuma használatos, az action, aminek értéke egy URL. Ilyenformán: <form action=/cgi-bin/form1.cgi>. A probléma az, hogy a kérdőívek feldolgozására kell egy CGI script is, amit nem szándékozunk tárgyalni. Ez már programozás, és Unix shell/awk/Perl/Javascript/egyéb programozást nem tervezünk ezeken az oldalakon. Így tehát a szorgalmas programozókra marad a CGI megfejtése, de lehet, hogy egyszer még leközzöljük ■ paraméterátadást, ha valaki nagyon érdeklődik. Azonban lesz egy-két trükk, amivel meg lehet üszni ■ programozást. Azonkívül az ember kíváncsi, és szereti tudni, hogy mi történik ■ színtalpak mögött (legalábbis a hacker típusú ember ilyen).

Egy kérdőívben minden eddig bemutatott (és be nem mutatott) tag lehet, meg néhány egyéb is: input, textarea, select. Ezek közül az input a leglényegesebb, vesézzük ki egy kicsit! Egy input tag egy beviteli mező, és van típusa meg neve: <input type=x name=y>. Típusok:

- TYPE=text. Ide szöveget írhatunk. További paraméterei lehetnek: size és maxlength. A size a szövegdoboz mére-

tét adja meg, ■ maxlength ■ változó max. hosszát. Ha maxlength > size, akkor a doboz scrollozódik.

- TYPE=password. Ez teljesen ugyanaz, mint az előző, csak a beírt szöveg nem jelenik meg a képernyőn. Általában a karakterek \*gal helyettesítődnek. Vigyázat, az így átküldött információ sem biztonságos! Ha csak nem használunk titkosító és eredetiséget biztosító programokat, bármilyen információ, amit az Interneten továbbítunk, "kint van ■ hidegen". Aki akarja, megszerezheti, vagy megváltoztathatja.

- TYPE=checkbox. Egy kapcsolót jelenít meg; ha a checked paramétert is megadjuk, akkor eleve be van kapcsolva (kapcsoló alatt amolyan kipipálható kis négyzetet vagy kört kell érteni). Ha be van kapcsolva, akkor név=on formában küldi meg a kliens a szervernek. Megküldés: A name=név határozza meg a nevet, majd egyenlőségjel következik, és az INPUT mező tartalma. Tehát az előző kettőnél nyilván a bepötyögött szöveget kapja meg a server.

- TYPE=radio. Az előző csoportos változata. A radio típusú INPUT mezőkből mindig több van, azonos name-mel, de különböző value=érték paraméterekkel. Így amelyik gombot végül kiválasztja ■ felhasználó, annak az értékét fogjuk megkapni: név=érték. Érdemes kipróbálni, mindjárt érhető lesz:

```
<form>
<input type=radio name=proba value=1>
<input type=radio name=proba value=2>
<input type=radio name=proba value=3>
</form>
```

- TYPE=submit. Ezzel a gombbal küldhetjük el kis szeretetcsomagunkat a szervernek. Itt mondjuk el, hogy ha actionnek mailto: típusú URL-t adunk meg a saját e-mail címünkkel, akkor megkaphatjuk ■ form tartalmát:

```
<FORM ACTION = "mailto:
valaki@valahol.hu" METHOD = POST>
```

A method paramétert viszonylag ritkán használjuk, mert az alapértelmezése (gef) az URL-be írja be ■ kérdőív tartalmát. A kérdőíveket tipikusan keresésre használják, így a kereséssel kiegészült URL-t fel lehet venni a bookmark listába, és később automatikusan ismételtetni lehet. Vagy egy offline nézegetővel le lehet tölteni, stb. A most alkalmazott POST módszer viszont nagyobb mennyiségű információ-nál használatos, mert ez a dokumentum-kérés törzsébe rejtje el ■ információt. Ez adott esetben egy nekünk címzett levél lesz. Tesztelésre jó, és ha egy minimális hajlandóságunk van programozni, akkor már fel is lehet használni. Visszatérve a TYPE=submit-re: ilyen gombból is több lehet, mindegyik más névvel és valamilyen értékkel. Ilyenkor ezt a név=érték párost is megkapjuk. Ez nem egészen ugyanaz, mint a TYPE=radio, mert ott több doboz, itt több nyomógomb van. Azokat pipálni,

ezeket megnyomni kell. Hű! Ezt is ki kellene próbálni, mert így még nem érhető. - TYPE=reset. Reset, reset, szép nagy reset, mint az ősi eszkimó (lefagyott) PC-s dal mondja... Izé... Szóval a kérdőív tartalmát pucolja fel. A legtöbb kérdőívbe szoktak ilyen tenni, hogy ■ teljesen elhülyült felhasználó könnyen eltüntethesse ■ munkáját (bár ■ már kinyomtatott cikkeken lehetne ilyen könnyen segíteni...). - TYPE=file. Hát ezt csak a szabvány ismeri, igen ritkán használják. Egy szép file-t küldhetünk a megadott címre. - TYPE=hidden. Ez a legjobb mező: meg sem jelenik! Ennek akkor van csak értelme, ha az oldalunkat valami program generálja, és így mondjuk el a feldolgozó programnak, hogy melyik generáló-program generálta a generális degenerált oldalát. - TYPE=image. Olyan submit gomb, ami valójában egy kép. A lenyomás pillanatában aktuális koordinátákat is megkapjuk: NAME.x=n & NAME.y=n formában. Más-képpen is lehet képet belopni a kérdőívbe: minden INPUT tagnek lehet egy src paramétere, ami ■ háttérkép URL-jét adja meg.

Ezzel voltaképpen meg is lennénk az INPUT tagekkel is. Annyit még, hogy a kérdőíveket is le lehet tölteni, meg lehet változtatni, tehát ha programot írunk, akkor ne feltételezzünk semmit. Például ne bizzunk abban, abban hogy nem kapunk ■ maxlength-nél hosszabb szöveget, stb. Egy kérdőívben lehet még többsoros szövegmező és menü is. A többsoros szövegmezőt <textarea> tag kezd, majd sima szöveg következik (nem lehetnek HTML tagek benne!), végül </textarea> zárja. A paraméterek közül a name=név a szokásos, a rows=n, cols=m pedig várható: ezek mondják meg, hogy hány sor (n) és oszlop (m) a mező. Az INPUT TYPE=text-től annyiban különbözik, hogy ez több sorban jelenik meg, és ■ felhasználó is több sorban írhat bele szöveget. Megint csak hangsúlyozni kell, hogy ne számítsunk semmi jóra: lehet, hogy ■ browser ezeket a sortöréseket nem küldi el, tehát egy igen hosszú stringre is fel kell készülnünk.

A következő tag menüt, választható listát határoz meg. Ez ■ <select>, amit egy vagy több <option> követ, majd </select> jön. Az option az egyszerűbb, mert csak két paramétere lehet. Az egyik az ismerős value=érték. A másik a selected, amivel az eleve kiválasztott opciókat jelöljük meg. A <select>-nek is van name paramétere, ehhez párosítja a kliens a kiválasztott opciók értékét. Azért írunk folyamatosan többesszámot, mert olyan listát is felkínálhatunk, amiben több elem is kiválasztható. Hogy ez konkrétan hogy történik, az erősen browser- és platformfüggő, tehát ne hagyjunk erre vonatkozó utasításokat! Az ilyen listák egyszerre látható elemeinek számát egynél többre kell választani, ezt a size paraméterrel tehetjük meg, és a multiple paraméterrel kell engedélyezni ezt ■ többszörös-séget. A size paraméter önmagában csak az egyszerre látható elemek számát mondja meg. Egy esetén drop-down listára, kettő vagy több esetén pedig általában scrollozható listára számíthatunk. Voltaképpen a multiple típusú listáknál sem kötelező az egynél nagyobb size, de általában megkönnyíti a többszörös választást.

(folyt. köv.)

WT Pooh



# USER ROVAT



## Programozási tippek és trükkök

Első fogásként lássuk a beígért gyors **move** eljárást. A forrás egyébként a **SWAG** nevű rutingyűjteményből származik, amit mindenkinek a figyelmébe ajánlunk. A szerző megjegyzése szerint az eljárás nem tesztelt, éppen ezért nem garantált a működése. Nálunk mindenesetre hiba nélkül futott, így arra gondoltunk, érdemes megismertetni mindenkivel:

```
(*
XFUNC.PAS v0.01 by Robert
Rothenburg Walking-Owl,
June 1, 1994.
```

```
*)
(*
32-bit "X-Functions" for
Turbo Pascal 7.0
*)
```

```
($DEFINE USE386)
```

```
{
Ha a $UNDEF USE386 direktí-
vát használjuk, ■ normál
8086 utasításkészlet lesz
befordítva. Ez ■ módja an-
nak, hogy csak itt kelljen
a kódot ahhoz változtatni,
hogy átváltssunk a 80386-8086
mód között. Ezután már csak
újra kell fordítani ■ uni-
tot.
}
```

```
unit Xfunc;
```

```
interface
```

```
procedure XMove
(
var source, dest;
size: word
);
```

```
function XCopy
(
source: string;
soffs, size: byte
):string;
```

```
implementation
```

```
{
Úgy kell használni, mint a
belső
Move (source, dest, size)
eljárást;
}
```

```
procedure XMove
(
var source, dest;
size: word
); assembler;
```

```
asm
push ds
push es
lds si, source
```

```
les di, dest
mov cx, size
cld
shr cx, 1
jnc @word1
movsb
@word1:
($IFDEF USE386)
shr cx, 1
jnc @word2
movsw
@word2:
db 0f3h, 066h,
0a5h
{ rep movsd }
($ELSE)
rep movsw
($ENDIF)
pop es
pop ds
End;
```

```
{
Mintha ■ Copy utasítást
használnánk:
Copy (str, index, len);
}
```

```
function XCopy
(
source: string;
soffs, size: byte
):string; assembler;
```

```
asm
push ds
push es
lds si, source
les di, @result
xor ax, ax
mov bx, ax
mov cx, ax
mov bl, soffs
mov cl, size
cld
stosb
lodsb
cmp ax, bx
jb @done
add si, bx
dec si
sub ax, bx
cmp ax, cx
jnb @docop
xchg ax, cx
inc cx
@docop:
```

```
push cx
shr cx, 1
jnc @word1
movsb
@word1:
($IFDEF USE386)
shr cx, 1
jnc @word2
movsw
@word2:
db 0f3h, 066h,
0a5h
{ rep movsd }
($ELSE)
rep movsw
($ENDIF)
```

```
pop ax
les di, @result
stosb
@done:
pop es
pop ds
End;

End.
```

Aki egy kicsit is ért a programozás-  
hoz, az láthatja, hogy a trükk csak  
annyi, hogy ■ megfelelő kódokat al-  
kalmazva a maximum 2 byte-os moz-  
gatás helyett a 4 byte-os mozgatót  
használjuk. Ehhez még azt is tudni  
kell, hogy a **Borland/Turbo Pascal**  
**7.0** beépített BASM assembler csak  
a 286-os utasításokat ismeri, azok-  
kal képes hiba nélkül futni. 4 byte-on  
összesen 32 bitnek megfelelő számot  
ábrázolhatunk, ez viszont azt jelenti,  
hogy 386-os instrukciókat kell hasz-  
nálunk ahhoz, hogy a movsw helyett  
a duplaszavas (doubleword) utasítást  
alkalmazhassuk. Ennek a módnak ■  
használatáról a PC-s játékok 4 című  
kiadványban találhatunk nagyon jó  
infokat. A program többi része ma-  
gáért beszél, sok hozzáfűznivalónk  
igazából nincsen. Egy biztos: a se-  
bessége 30-40%-kal jobb a **Move**  
utasításnál.

Még mindig ■ 386-os utasításkész-  
letnél maradván egy másik trükk is  
bemutatásra kerül. Aki **Borland/**  
**Turbo C** nyelvet használ, a beépített  
assemblerén belül használhat 32 bi-  
tes regisztereket illetve utasításokat,  
ha ■ programkód elejére beírja az  
alábbi sort:

```
#pragma inline

Ezekután nyugodtan alkalmazhatja  
az asm részen belül a mov eax, 1-  
től kezdve az összes lehetséges uta-  
sítást. Persze a program innentől  
kezdve csak 386-on és afölött fog  
futni. Sokan írnak úgy programot,  
hogy közben nem ellenőrzik, van-e ■  
gépen olyan hardware, amire az  
adott program íródott. Ez természe-  
tes dolog egy iskolai példa megoldá-  
sánál, de nem szabad megszokni. Ha-  
bár manapság a legtöbb ember-  
nek SVGA kártyája van, most mégis  
egy VGA kártya detektáló szubrutin  
fog következni:
```

```
Uses Dos;
Function VanVga:boolean;
Var
regs:registers;

Begin
VanVga:=True;
regs.ax:=$1A00;
intr($10, regs);
If (regs.al <> $1A)
then VanVga:=False;
End;
```

A továbbiakban egy kis optimalizálás-  
sal fogunk foglalkozni. Először néz-  
zünk egy kis összehasonlítást. Tesz-  
teljük az AX tartalmát, egyenlő-e nul-  
lával. Ezt megtehetjük úgy is, hogy:

```
cmp ax, 0

illetve

test ax, ax
```

Ez utóbbi esetben a **Zero Flag** be lesz  
állítva, amennyiben igaz a feltétel. A  
test utasítás alpból gyorsabb, mivel  
egy and műveletet hajt végre, és en-  
nek megfelelően állítja be a flageket.  
Ha csak lehet, használjunk 386-os  
utasításokat, illetve az EAX regisz-  
tert. Néhány utasítás ugyanis 1 byte-  
al rövidebb, ha az EAX-et használ-  
juk. Ezenkívül a közeli (short) uta-  
sítások használatával is csökken a  
futási idő. Sok fordító távoli ugrást  
(jmp far) fordít be ■ kódba, ha nem  
adjuk meg az ugrási távolságot.  
A lea utasítást sokan ismerik, még-  
is elég kevesen használják ki igazán  
a benne rejlő lehetőségeket. Ilyen a  
szorzás használata, vagy akár a több  
operandusos összeadás:

```
a. lea ecx,
[eax+ebx*4+ArrayName]
```

Definíciószerűen:

```
b. lea a,
[b+c*index+Disp]
```

Az a lehet egy regiszter vagy egy  
memóriacím, b és c regiszterek, az  
index pedig lehet 1, 2, 4, 8. Ha  
 $Y = 1024 * 1024 * 1024$ , akkor:

```
Disp = 0...4*Y - 1,
előjeles ábrázolás esetén:
Disp = -2*Y ... 2*Y - 1.
```

A b. sor más megoldással így nézett  
volna ki:

```
mov x, c
; x egy átmeneti
; regiszter
mov a, b
mul x, index
; jelenleg shl x,
; (log2(index))
add a, Disp
add a, x
```

Tehát a lea használatával elértük,  
hogy 5 utasítást egy utasításba zsú-  
foljunk bele.

Most egy érdekes téma következik,  
még ha az nem is illik közvetlen az  
eddigiekhez. A középiskolákban  
és gimnáziumokban már szinte min-  
denhol folyik valamilyen szinten a  
számítástechnika-oktatás. A progra-  
mozási alapoknál megtanítják a  
számrendszereket, a velük való mű-  
veleteket, majd az algoritmusokat.  
Ezekután elvárják a diáktól, hogy ha  
az leül a számítógép elé, kapásból  
mindent tudjon. Ez a mai kor számí-  
tástechnika oktatásának hibája. Úgy  
gondoltuk, hogy ■ cikk második ré-  
szében segítséget nyújtunk azoknak,  
akik gondban vannak az algoritmu-  
sok használatával. Szerencsére ez a  
dolog összefügg minden programo-  
zói témával. Először a **logaritmus**  
**keresés** algoritmusa és a gyakorlat-  
ban való használata kerül bemutatás-  
ra. Vegyünk egy számsorozatot,  
mondjuk 1 és 100 között. Gondoljunk  
egy elemére, legyen a 70. Most kezd-  
jünk el kérdezni: 50-nél nagyobb? 75-  
nél kisebb? 65-nél nagyobb? ...és így  
tovább, egészen addig, amíg meg  
nem találjuk ■ megfelelő számot. Mit  
tettünk valójában? Addig csökkentet-  
tük a számok tartományát, amíg az  
az egy szám maradt csak, amit ke-  
resünk. Az algoritmus a következő-  
képpen fest:



```

E:=1;
U:=N;
Ciklus
  K:=(E+U)/2;
  {
    E+U felének
    egészrésze
  }
  Elágazás
    Y<X(K) esetén
      U:=K-1
    Y>X(K) esetén
      E:=K+1
  Elágazás vége
Amíg E<=U és X(K)<>Y
Ciklus vége

```

E az alsó határt jelöli, amíg az U ■ felső határt. N az elemek számát adja meg. X() egy tömb, amely az elemeket tartalmazza, Y a keresett elem. K fogja az N elem közepét megadni. Az átlagra azért van szükség, mert ez egy általános algoritmus, és nemcsak a pozitív számok halmazán alkalmazható. Ha a keresett Y szám kisebb, mint a K-adik száma az X tömbnek, akkor a felső határ legyen egyenlő K-1-gyel. Ha nagyobb, akkor az E legyen a K+1-gyel egyenlő. Ezzel biztosítjuk a tartományok méretének lecsökkentését. A ciklus addig megy, amíg meg nem találja a keresett elemet, vagy ha E>U igaz lesz, akkor kilép, hiszen az azt jelenti, hogy nincs a keresett szám a tömb elemei között. A gyakorlatban erre a legjobb példa a négyzetgyök keresése. A Pascal forráskód az alábbi:

```

Program
  Logaritmus_kereses;
Uses Crt;
Const d=0.001;
var
  l,h,k,i :real;
  maxnum,o:longint;

Procedure Saját
(
  i:real
);
Begin
  l:=0;
  h:=i;
  Repeat
    K:=(L+H)/2;
    If (k*k)>i
      then H:=K-d
    Else
      if (k*k)<i
        then L:=K+d;
  Until (l>h)
    or (k*k=i);
  Writeln(k);
End;

Begin
  Clrscr;
  Writeln (
    'Négyzetgyökkeresés'
  );
  Writeln (
    'Kérem a maximumot:'
  );
  Readln(maxnum);
  For o:=1 to maxnum
  do Saját(o);
End.

```

Ez a kis program annyit csinál, hogy a d-ben megadott közelítési értékkel kiszámolja a maxnumban megadott, 1-től maxnumig terjedő egész számok

négyzetgyökét, majd azt kiírja a képernyőre. A programkód nem tartalmaz bonyolult részeket, így bárki rájöhet a logaritmus keresés gyakorlati használatára.

A másik keresés, amit a legtöbb kezdő programozó szokott használni, a **lineáris keresés**. Ennek az a lényege, hogy addig megy a ciklus, amíg nem találja meg a keresett elemet, vagy az utolsó elemig el nem ér. Ha az utolsó elem sem a keresett, akkor az nincs az adatok között. Az algoritmus eléggé egyszerű:

```

i:=0;
Ciklus
  amíg (i<N) és
    (t(i)<>Y) i:=i+1
Ciklus vége

```

Az i a számláló változó szerepét tölti be. Az N az elemek számát tartalmazza, amíg a t() tömb magukat az elemeket. Y a keresett elem. Miért volt szükség eme egyszerű keresési mód bemutatására? A következő pascal forrásban egy klasszikusnak mondható probléma – a 8 királynő elhelyezése a sakktáblán anélkül, hogy ütésben lennének egymással – lesz megoldva. Az eljárás nagyon lassú a **back tracking**hez képest, de tartalmaz egy olyan léptetést, amire érdemes odafigyelni. Következzen hát a kód:

```

Program
  Linearis_kereses_8_kn;
Uses Crt;
Var
  t:array[1..8]of byte;
  |
  A királynők pozícióját tartalmazza
  |
  i,j:integer;
  {segédváltozók}

```

```

Procedure Init;
Begin
  Clrscr;
  Gotoxy(20,1);
  Writeln
    ('I'm working...');
  asm
    mov ah,1
    mov ch,127
    int 10h
  End;
  {Eltüntetési ■ cursort}

  For i:=1 to 8 do
    t[i]:=1;
  {
    A sakktáblát
    jelképező tömb
    inicializálása
  }
End;

```

```

procedure Kirajzol;
|
Egyszerű kirajzolási eljárás
|
Var h:byte;
Begin
  For h:=1 to ■ do
  |
  Erre azért van
  szükség, mert így
  látható, hogy melyik
  királynő melyik

```

```

sorban áll
|
Begin
  Gotoxy(1,h);
  Write('00000000');
End;

For h:=1 to 8 do
(
  Itt lesz kirajzolva
  a text képernyőre
  a királynő
)
Begin
  Gotoxy(h,t[h]);
  Write('*');
End;
End;

```

```

Procedure Kicsi
(
  o:integer
);
{Egy rekurzív eljárás}
Begin
  { Kirajzol; }

  Inc(t[o]);
  {
    Növeljük az o-ik
    királynő pozícióját
  }
  If (t[o]>8) and
    (o>1) then
  {
    Ha ez így nagyobb
    mint 8, azaz
    kifutott a pályáról,
    akkor a következő
    királynő pozícióját
    kell növelni, amíg
    az aktuális pozíciót
    1-re állítjuk
    (alaphelyzet)
  }
  Begin
    t[o]:=1;
    {A pozíció 1 lesz}
    Dec(o);
    |
    A következő
    királynő
    kiválasztása
  }
  kicsi(o);
  {rekurzív hívás}
End;
End;

```

```

Function Test:boolean;
Var r,e:integer;
    igaz:boolean;
Begin
  |
  A Test eljárás csak annyit
  tesz, hogy ellenőrzi, van-
  ■ két királynő ütésben egy-
  mással. Ha nincs, akkor a
  visszaadott eredmény
  True(Igaz), ellenkező eset-
  ben False(Hamis)
  |

```

```

  igaz:=True;
  r:=8;
  e:=7;

  While (r<>1) and
    (igaz) do
  Begin
    While (e>0) and
      (t[e]<>t[r]) and
      (
        r-e <> Abs

```

```

      (t[r]-t[e])
    ) do
  Begin
    Dec(e);
  End;
  Dec(r);
  If e=0 then e:=r-1
  else igaz:=False;
End;

test:=igaz;
End;

```

```

Procedure Run;
Begin
  i:=8;
  {
    A ciklus addig megy, amíg
    egy olyan állapotot nem
    találunk, ahol minden ki-
    rálynő úgy van elhelyezve,
    hogy nem ütik
    egymást(test=True), vagy az
    utolsó pozíción lévő kirá-
    ly-nő a 9. helyre nem lép. Ez
    ugyanis azt jelenti, hogy
    az összes lehetséges hely-
    zetet kipróbáltuk, azaz
    nincs több megoldás
  }

```

```

  While (t[1]<9) and
    not (test) do
  Begin
    Kicsi(i);
  End;

  Kirajzol;
  Gotoxy(20,2);
  Write
    ('Finished...');
  Asm
    @cicl:
    in al,$60
    cmp al,1
    jnz @cicl
  End;

  {
    Vár az 'Esc' billentyű le-
    nyomására
  }
End;

```

```

Procedure Deinit;
Begin
  asm
    mov ah,1h
    mov ch,$0d
    mov cl,$0e
    and cx,$1fff
    int 10h
  End;

```

```

  Visszaállítja a cursort
  }
End;

Begin
  Init;
  Run;
  Deinit;
End.

```

Reméljük, a példát sikerült megérteni. Mindenesetre érdemes áttanulmányozni, főleg a léptetést, mivel az elkövetkezendőkben a 3 dimenziós fillezett tárgyak megjelenítéséhez szükséges **quicksort** eljárásnál ezt fogjuk használni. Ha már így benne vagyunk, ejtenénk



pár szót a rekurzitásról:

A rekurzitás lényege az, hogy egy rutin saját magát hívja meg, persze szükségünk lesz kilépési feltételre, ellenkező esetben a rekurzió a végtelenségig (illetve ■ verem beteltéig) futna.

Jó példa a rekurzív hívás használatára a következő cikkben a **quicksort** rendezés, amit ■ 3 dimenziós tárgyak megjelenítésénél is használhatunk. Az adott rutint általában módosított paraméterekkel szoktuk meghívni, mint az alábbi példában:

```
Procedure Rutin
(
o:longint
);
Begin
    Writeln(o);
    Rutin(o+1);
End;
```

Ez a kis kód csak annyit tesz, hogy kiírja az o-adik számtól kezdve egyével a számokat. Mivel a pascal szubrutinhíváskor lementi ■ paramétereket a verembe, ezért ez is memóriát fog foglalni, azonkívül, mivel a verem mérete sem végtelen, előbb-utóbb kiakadna. Az ilyen, kilépési feltétel nélküli hívogatást nevezik álkurzióknak is.

A következő program egy **backtracking**gel megírt 8 királynős forrás lesz. A **backtracking** (visszalépés) lényege, hogy csak ■ jó megoldásokat keresi.

Lássuk előbb a forráskódot, majd következzen a magyarázat:

```
Program
nyolc_kiralyo_esete;
Uses Crt;
Var
t:array[1..8,
1..8]of byte;
{Maga a sakktábla}
poz:array[1..8]
of byte;
(
Ez tartalmazza a
sakktáblán levő
királynők pozícióit
)
x,y,i:byte;
```

```
Procedure queen
(
x1,y1:integer
); assembler;
{Rajzol egy négyzetet}
```

```
Asm
mov ax,sega000
mov es,ax
mov ax,word ptr[y1]
mov bx,320
mul bx
mov di,ax
add di,word ptr[x1]
mov cx,20
mov ax,$f0f
cld
@cikl:
push cx
mov cx,10
rep stow
add di,300
pop cx
loop @cikl
End;
```

```
Procedure kill_queen
(
x2,y2:integer
); assembler;
(
Mint az előző, csak feketében
)

```

```
Asm
mov ax,sega000
mov es,ax
mov ax,word ptr[y2]
mov bx,320
mul bx
mov di,ax
add di,word ptr[x2]
mov cx,20
xor ax,ax
cld
@cikl:
push cx
mov cx,10
rep stow
add di,300
pop cx
loop @cikl
End;
```

```
Procedure Scinit;
assembler;
```

```
Asm
mov ax,13h
int 10h
End;
```

```
Procedure ScDeinit;
assembler;
```

```
Asm
mov ax,3
int 10h
End;
```

```
Procedure Wait_Esc;
assembler;

Asm
@key_wait:
in al,$60
cmp al,1
jnz @key_wait
End;
```

```
Procedure variable_init;
Begin
```

```
fillchar(t,64,0);
|
A táblát és a
pozíciókat
tartalmazó tömböt
feltölti nullával
)
fillchar(x,8,0);
End;
```

```
Procedure Init;
```

```
Begin
Variable_init;
Scinit;
End;
```

```
Function tester
(
x1,y1:byte
):boolean;
{
Ezt a lineáris keresésnél
alkalmazott módszerrel ha-
```

tékonyabbá lehetett volna tenni, de így legalább átlátható, hogy mi mit csinál. Mindenesetre a rutin annyit művel, hogy az x1,y1 pozíciót megvizsgálja, ütésben van-e?

```
var f,fl:byte;
test:boolean;
Begin
f:=1;
While (f<x1) and
(t[f,y1]=0) do
Inc(f);
```

```
If (f=x1) then
test:=True
else test:=False;
```

```
If test then
Begin
f:=x1;
fl:=y1;
While (f>0) and
(fl>0) and
(t[f,fl]=0)
do
```

```
Begin
Dec(f);
Dec(fl);
End;
```

```
If (t[f,fl]>0) and
(f>0) and (fl>0)
then test:=False;
```

```
If test then
Begin
f:=x1;
fl:=y1;
While (f>0) and
(fl<9) and
(t[f,fl]=0)
do
```

```
Begin
Dec(f);
inc(fl);
End;
```

```
If (t[f,fl]>0)
and (f>0)
and (fl<9)
then test:=False;
End;
tester:=test;
```

```
End;
```

```
Function
Testing:boolean;
{
Ehhez a teszteléshez még magyarázat sem kell
}
Begin
```

```
y:=poz[i]+1;
While (y<=8) and
not (tester(i,y))
do Inc(y);
```

```
testing:=y<9;
```

```
End;
```

```
Procedure Run;
Begin
i:=1;
While (i>=1) and
(i<=8) do
Begin
```

```
If testing then
Begin
{
Ha jó a megoldás,
akkor keressük a
következőre
a megfelelőt
}
}
```

```
Queen(i*20,y*20);
poz[i]:=y;
t[i,y]:=1;
Inc(i);
```

```
End
Else Begin
{
vagy ha nem jó,
akkor vissza-
lépünk, és
keresünk egy másik
jó megoldást
}
```

```
poz[i]:=0;
Dec(i);
t[i,poz[i]]:=0;
kill_queen
(
i*20,poz[i]*20
);
End;
```

```
End;
```

```
Wait_Esc;
```

```
End;
```

```
Procedure Deinit;
Begin
Scdeinit;
End;
```

```
Begin
```

```
Init;
Run;
Deinit;
```

```
End.
```

A backtrack eljárást úgy kell elképzelni, mintha egy fának az ágain menénk végig addig, amíg a megfelelő levelet meg nem találjuk. Ha hibás ágat találunk, akkor visszalépünk, ellenkező esetben megvan a megoldás. Egy kissé hasonlít a lineáris keresés elméletéhez, de a gyakorlatban máshogy néz ki.

Nos, ez a cikk főleg a kezdőknek szól, a haladók nem sok újat tanulhattak belőle. Ígérjük, hogy ■ jövőben igyekezzünk mindkét "csoportnak" kb. ugyanannyi használható infoval szolgálni. Addig is kódolásokat jókat, és ne felejtsetek el megvenni a következő számot. Érdemes lesz!!!

(Amint azt feltehetőleg észrevettétek, ■ források egyes sorai kissé széttördelődtek. Ennek oka az volt, hogy igyekeztünk kompromisszumot kötni ■ olvashatóság és ■ 4 hasáb miatti rövid sorhossz között. Reméljük, próbálkozásunk eredményesnek bizonyul...)

Fec



# 3D rovat

Ez az új rovat azoknak fog szólni, akik szeretnék megismerni a számítógépes animáció-készítés gyönyörű, ámde összetett világával. Mivel a téma igen szerteágazó, és nehéz átlátni, úgy gondoltuk, érdemes hosszú cikksorozatot indítani róla. Sok olvasónk igényelte a rovat indítását, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a 3D-s feladatok elvégzéséhez szükséges izmos hardware és software eszközök az utóbbi időben egyre elérhetőbbek, az árak rohamosan csökken. Így már nemcsak a komolyabb stúdiókban készíthetők animációk, grafikák, hanem az otthoni felhasználók számára is megnyílt a lehetőség 3D-s munkák készítésére.

A rovatban – gondolva a kezdőkre – teljesen az alapoktól indulunk, program- és gépfüggetlenül vázoljuk a lehetőségeket, majd kitérve egy-egy konkrét példára már hivatkozunk az alkalmazott program menüpontjaira, lehetőségeire. Így egy jó áttekintést tudunk nyújtani a ma használt programokról.

Későbbi cikkekben teljes oldalt fogunk szentelni egy-egy program ismertetésének. Reméljük, hasznos lesz rovatunk. Ha bármilyen tanácsotok vagy kifogásotok van, azt írjátok meg a szerkesztőség vagy a szerzők címére, esetleg küldhettek "kívánságlistát" is.

Először nézzünk szét a mai számítógépek világában, amelyek alkalmasak a 3D-s munkára. Természetesen szét kell választanunk a profi felszerelést az otthonitól, mert édesanyánk sem egy F1-es Ferrarival jár bevásárolni, pedig szeretne gyorsan hazaérni. Csakhogy egy ilyen autó fogyaszt is ám rendesen, a csapat gázsijáról nem is beszélve. A motor árát nem is említjük. Ugyanez vonatkozik a számítógépekre is, tehát először el kell döntenünk, hogy milyen gépet fogunk használni, és hogy ez mennyire terheli meg a pénztárcánkat. Ehhez adunk segítséget, egy kis áttekintés formájában:

## Commodore Amiga

Ezek a gépek igen nagy népszerűségnek örvendtek, amely annak volt köszönhető, hogy az otthoni gépek piacán ezek voltak az elsők, amelyekkel komoly grafikát lehetett készíteni (és nem is akármilyet). Nagyon jó volt az értékállóságuk, nem úgy, mint a mai gépeknek. Amigán már 3-4 évvel előbb készítették animációt, mint PC-n. Az operációs rendszer már akkor multitask volt! Nagy kár, hogy '93 óta nem nagyon fejlesztették, de még így is megállja a helyét, főleg, ha animációról és egy Amiga 4000-esről van szó. A mai stúdiókban feliratozásra, képújságok, reklámgrafikák készítésére használják. Kiegészítő kártyával videoeditálásra kiváló.

A programok: **LightWave** (az elterjedt király), **Imagine** (a nagy öreg), **Real3D** (az igazi spline-os raytracer).

Összehasonlításképpen egy AMIGA 4000/040-es ára duplája egy menő P133-as árának, azonban a programok igen olcsók, sőt, a legtöbbjük shareware.

## PC

A PC-s programok (**3D Studio**, **LightWave**, **Imagine**, **Vivid**) minimum 16 MB RAM-ot igényelnek, de nem ajánljuk senkinek, hogy animáció vagy nagyfelbontású kép készítésére vetemedjen ennyi memóriával. Ezt nem kell nagyképszerűségnek venni, mert tényleg zabálják a RAM-ot. Ajánlatos a 32 MB és egy P133 proci, mert így spórolunk a hajfestéken (különbön megőszülünk a várakozástól). A mai RAM-árak rohamos csökkenése mellett nem elképzelhetetlen a 128 MB sem! Ne felejtjük el a vinyót, mert attól is szenvedhetünk: 1 GB, vagy affelett megteszi.

PC-t eddig a legritkább esetben használtak videoeditálásra, az utóbbi hónapokban azonban erre a piacra is kezdenek betörni. Hardware-árakról nem írunk semmit, mert amikor megjele-

nik, már nem igaz. A programok ára az 50-200 ezer forintos kategóriában mozog.

## SGL (Silicon Graphics Inc.)

A Silicon Graphics munkahelyeit a hardware-igényes alkalmazások kiszolgálására tervezték, ennek megfelelően a mai leggyorsabb processzorokkal felvértezett és ehhez illő



RAM-mennyiséggel megpárolt gépek, ehhez társul még a grafikus gyorsító-hardware (vigyázat, ez a renderelést nem gyorsítja, csak a modellezést!) és a UNIX operációs rendszer multitaskos, multideskes, multiuseres környezete. Erre húzták rá az IndigoMagic grafikus felületet, ami egyszerűvé teszi a gép erőforrásainak kihasználását. Csúpn az egeret kell tudni használni hozzá (ez azért mindenképp elvárható manapság).

A Silicon Graphics 1986-ban kezdte meg működését, már akkor a grafikus 3D-szimulációkkal foglalkoztak (természetesen katonai háttérrel). Később kezdtek alkalmazni formatervezéshez és gyártáshoz, fizikai szimulációhoz, orvosi oktatáshoz. A kilencvenes években a "digitális média" terjedésével az SGL profilja is átalakult: a formatervező programokat kezdték kiélezní az animációra, a szervereket pedig nagymennyiségű videoanyag tárolására, kezelésére, a közepkategóriás gépeket (Onyx, Indigo2 Impact) valósidejű videoeditálásra, virtuális stúdiók renderelésére, a munkahelyeket Web-oldalak készítésére, az Internet jobb kihasználására és a csapatmunka javítására (videokonferencia). Mindezt a multimédiára alapozva, ugyanis nincs olyan Silicon gép, amelyik ne tudna

videot, hangot felvenni, lejátszani. A mi esetünkben azonban a közepkategóriás animációs munkahelyek (Indigo, Indigo2) a fontosak. A Silicon teremtette meg a lehetőséget a film és a 3D-animáció összeházasítására. Ilyen technikával valósulhattak meg a következő filmek: T2 – Judgement Day, Jurassic Park, Jumanji, The Mask, Mortal Kombat, Casper, Forrest Gump, Batman (és még sorolhatnánk).

Kommerszebb alkalmazás a reklámgrafika, TV-műsorfőcím (pl. N B C). Többet nem is írunk az SGL-ről, mert nem tartozik az otthoni kategóriába (ez már F1-es), ráadásul minden idevonatkozót megtalálhattok a <http://www.sgi.com>, vagy a <http://www.alias.com> címen.

SGL platformon három animációs program terjedt el igazán: az **Alias**, a **WaveFront** ('95 óta **Alias/wavefront**) és a **Softimage**. Mióta a **Microsoft** felvásárolta a **Softimage** fejlesztőjét, már **Windows NT** környezetben is futtathatjuk a **Softimage 3D** legújabb verzióját. Egy szál Silicon Graphics gépet általában nem szoktak vásárolni. A Silicon teljes megoldásokat kínál vevőinek: ők biztosítják a gépeket, a hálózatot, a beszerelést, az installálást, a programokat (a rendszerrel együtt), és a munkatársak oktatását is felvállalják, természetesen ennek megfelelő összeget is kérnek.

A következő részben a modellezés alapjairól fogunk írni. Addig is várjuk ötleteiteket, javaslataitokat a szerkesztőség vagy a szerzők címére.

Ide egy képet  
tettünk volna, de  
nem találtuk sehol, sorry  
- idézet a CoV41-ből

Lécz Balázs (animátor)  
leczb@mailzone.com  
Opovszki Sándor (designer)  
osandor@mailzone.com



# DEMOLITION

Újra itt vagyunk a scene közepében. Ebben a hónapban, ahogyan ígértük, be fogunk mutatni egy-két demót ■ híresebb irányzatokból, hogy mindenki magától is megítélhesse, mi tetszik neki. Természetesen ízlések és pofonok különbözőek, és senkire sem akarjuk saját ízlésünket ráerőltetni, de a scene véleménye az olyan nagy alkotásokról, mint pl. a **Stars**, vagy ■ nagy öreg, a **Second Reality**, nem igazán oszlik meg. Az első igazán nagy durranás a PC-s demoscene-en épp a **Second Reality** megjelenése volt. 1993-ban adta ki a **Future Crew** az **Assembly** nevű partyn, amely a világ két legnagyobb partyjának egyike. Az **Assembly**-t minden év augusztusának elején rendezik Helsinkiben, Finnországban. A másik nagy party nemes egyszerűséggel a **The Party** nevet viseli, karácsony és szilveszter között rendezik meg évente Dániában. Idén a magyar scene buszt szervez az eseményre hihetetlenül jutányos áron, akit érdekel, az vegye fel a kapcsolatot e cikk szerzőjével! Tehát 1993 Helsinki: a **Future Crew** a maga nemében mindmáig páratlan alkotása, a **Second Reality** lesöpri a riválisokat a pályáról. A demo hatása akkora, hogy most, három évvel később is az első 5-ben, de legalább az első 10-ben tartják számon a fiúkat, pedig azóta szinte semmit sem alkotott együtt a banda. A demo tipikus megademo, több partból áll. Picit hatásadásznak érezhetőek a filmszerű design és az effektek, amelyek mára már elavultak, de még mindannyiunk szívét megdobogtatják. Glenzvektor, interferencia, rotozoomer, üveg-effektus, vektorváros – mind-mind innen erednek a PC-seknek. Mind ezt **Purple Motion** és **Skaven** fantasztikus zenéi festi alá. A zenéspáros még ma is sok listán vezető helyet foglal el. A legutóbbi értesülésünk szerint játékon dolgoznak. A 93-as **The Party**-t a **Dust** fantáziadúsan **Untitled**nek keresztelt demója nyerte. Ebben

az időben ez is eléggé progresszív volt, de sokkalta felejthetőbb, mint a **Second Reality**. Az 1994-es **Assembly**-n volt szerencsénk részt is venni. Sajnos ez volt az egyik leggyengébb **Assembly**, az elüzletiesedés jelei kerültek túlsúlyba, ami kezd sajnos nagyon jellemző lenni a magyar scene-re is. Ne azért nevezzetek egy compora, mert nagy ■ fődíj! Természetesen az is motiváló tényező, de a részvétel a fontos. Ha nyersz, ne a díjnak örülj elsősorban, hanem a megbecsülésnek, ami a compogyőzelemmel együtt jár! **Assembly 1994**. Egy nagyon gyenge, felejthető democompo, győztese az **EMF Verses** című alkotása. Nekünk nem igazán tetszik, de nem elképzelhetetlen, hogy másoknak igen. Egyszer azért érdemes megnézni, ha tisztában akarunk lenni a scene-történellemmel. A **The Party** viszont nagyot hozott ebben az évben, két nagy hatású demo is megjelent. A **Project Angel** az **Impact Studios**-tól második helyre szorította a **NO**-t, a **Noon** első nagy demóját. A **Project Angel**ről nincs túl sok beszélnivaló, meg kell nézni, ellenben a **NO** a francia design nagy előretörését jelentette. A francia scene-nek nagyon egyedi a stílusa, mindig tudnak valami újat hozni. Röviden szölok itt egy másik nagy kedvencről, ■ **Reve**-ről, ami a **Pulse** nevű francia-lengyel formáció alkotása. Tipikusan francia, hangulatváltások, teljesen elvont textúrák és effektek, amik pontosan vannak időzítve egy nagyon jó zenére. A grafikákat **Antony** követte el, akit remélhetőleg nem ell bemutatni. Ha az ember végighallgatja pl. egy party első 10 helyezett zenéjét, egy idő után már be tudja határolni, hogy hol rendezhették a party-t. Ez talán ■ **Saturne** és **Juhla** party-kra a legjellemzőbb (Franciaország és Finnország). Mindenestre a **NO** a másik kötelező olvasmány. Akinek

nincs meg, feltétlenül szerezzé be, mert sokat mulaszt, aki ezt nem látja. Fantasztikusan érdekes feeling, **Karl** (bitmap effektek és system link) és **Barti** (3D effekt) code-ját **RA** designja és **Moby** zenéje színesíti. Ez a demo így távlatból nézve már a **Stars** előfutára. A **Noon** nem is várt sokat vele: fél év telt csak bele, és megérkezett az a demo, amit ma szinte mindenki a legjobbként tart számon. Ez a **Stars – Wonders of the world**. A fellátás hasonló, de most **Groo** csinálta a zenét, ami egyszerűen szólva fantasztikus. Nem dőltek bele az akkor elindult finn irányzatba, ami a szaggatott breakbeattal aláfestett **Halcyon**-stílusú demókra jellemző (ezek is majdnem olyan jók, mint a **Stars**, róluk kicsit lejjebb lesz szó), hanem valami egyedit és megismételhetlent alkottak. Gyönyörű színkompozíció, briliáns code és az előbb már említett észveszejtően feelinges zene. Ez az ■ demo, amit mindenkinek látnia kellene. Az **Assembly** jellemzője ez a hullámváz: minden második évben van egy nagy durranás. A 94-es pangásra volt válasz a **Stars**. A 96-os **Assembly**-t is egy nagyon szép darab nyerte a **Dubius**-tól (ők is tartottak "főpróbát", a 95-ös **The Party**-n negyedikek lettek a **State of Hate**-tel), de nem ér fel egy **Stars** színvonalával. Inkább cubehead-demónak neveznénk, az egész teljesen animációszerű effektekkel áll. Nem nyújtották túl ■ partokat, és egészen lélegzetelállító dolgokkal is találkozunk (pl. több mozgó object 5 mozgó tükörben látszik). A **The Party 95** nyertese a **Caero**. Ez is a cubehead kategóriába tartozik, de a design itt is szép, és **Dune** írta ■ zenéjét, ami már szinte garancia a sikerre. Az **Assembly 96** választékából még a **Super TV** és a **Vivid Experience** méltó említésre.

Most pedig a finn stílusról. Akármilyen erős is a francia hatás, fele olyan befolyásos sincs, mint a finn orientáció. Finnország ma a scene központja. A legnagyobb úttörők 1996-ban az **Orange** és a **Halcyon** voltak (az előbbire jellemző, hogy **Dune**, a zenész szinte egyedül megcsinált egy party-nyertes 64k intrót (**You ■ I the robot**)). Az **Orange** a **Juhla95**-ön mutatta meg először karmait a **Project XYZ**-vel. Ekkor még szinte teljesen ismeretlenek voltak, mi is csak a zenész tehetségére figyeltünk fel. Ma világelsőként jegyzik. Teljesen egyéni stílusát rengetegen utánozzák többkevesebb sikerrel. A **Project XYZ**-t nagy darabok követték, az **X14**, a **Television** és a **Super Television**. Eközben benne voltak introikkal is az élvonalban (ld. **Robot**-sorozat). A **Halcyon** is hasonló stílusú, de ha lehet, még egy picit elvontabb. A demok hangulata nagyon hallucinogén jellegű. A **Halcyon** nevű formációtól ■ **Lifeforms**-t érdemes megnézni. Az ő zenészüket is kódolt már egy-két demót, de inkább zenével aratott sikert. További demoik még az **Into the dark**, **Karma**, **Innuendo**, **Da Klooon** és a **From my heart**, ami elég csúnya koppintása a **Coma** stílusának. És már el is érkezünk mai kirándulásunk utolsó állomásához, a finn csatorna egy másik nagy irányzatának pumpálójához, a **Community Of Moral Advancement**hez. A stílusra hasonló elvontság jellemző (plusz **Groo** zenéi-zörejei), és az, hogy rengeteg digitalizált-torzított-újrarendezett videót használnak. Kedvencünk a **Paimen**, de a **The Control** volt a legnagyobb húzásuk eddig. A jövő hónapban az 1996-os magyar party-kat vesszük nagyító alá. Addig is tessék szépen alkotni, hiszen jön a **Cache Autumn**!

ATX / SHOCK-Anarchy PC

- ☒ Audio CD készítés  
DAT-ról, CD-ről, LP-ről, kazettáról  
DAT és CD esetén nem újradiigitalizálással (SPDIF)
- ☒ Adatarchiválás - CD ■■■ írás  
Winchesterről (AT, SCSI), DAT-ról, CD-ről, 6 órán belül
- ☒ Winchester bérlés  
850 MB AT, 500 Ft/nap+letét
- ☒ Számítógépek, részegységek rendelése

Czakó Tamás & Nagy Andrea  
1077 Budapest, Almásy tér 18.  
Télfelvetés:  
Hétfő-Péntek: Egész nap  
Hétfő-Péntek: Hétfőn!  
Telefon: 322-6624, 06-20-356193



# IMAGINATION PILOTS PRESENTS WHERE'S WALLY? AT THE CIRCUS CD-ROM

Hol van már megint az a fránya Wally? Hol lenne, hol, ha nem a cirkusban lebzsel megint! Egy szép napon mit sem sejtve begaloppoztam a HQ-ra, hogy mi a pálya, stb. No, és mi lett belőle? Kaptam még tesztanyagot is, ■ címe: **Where's Wally? At the circus**. Az ott lévő emberek egybehangzóan állították, hogy ezt a programot nekem találták ki, vigyem csak el. Nézegetem a dobozt, különböző érdekes feliratok díszelnek rajta, úgy mint pl. learn math skills, problem solving, logical thinking. Hohó, ez aztán tényleg nekem való! Most majd végre megtanulok számolni, de jó lesz!

A poénokat félretéve, az eddig kiadott ilyenféle oktatóprogramok közül eddig ez tűnik a legértelmesebbnek. Egyszerű kezelni, így ■ gyereknek nem lesz olyan sok gondja vele. Különböző "nehézségi szintbeállításokra" van lehetőség, és ez lehetővé teszi, hogy a különböző kor-

osztályok egyaránt használhassák. Nem kell izgulni, logaritmus egyenlet már nincs benne... A programnak marha jó helprendszer van: ha segítséget kérünk, fogja magát, és megoldja helyettünk az egészet. Nem

dumál, de irtózatossokat. Ugye kérdem én: mire megy az 5-7 éves gyerek, ha egy szót



nem ért az egészből, ráadásul ha a szülő sem tud angolul? Mondjuk rá lehet jönni a dolgokra józan paraszti ésszel is, pl. vajon mit kell csinálni, ha vannak különböző formájú lyukak, és különböző formájú síkidomok? A másik probléma, hogy a

kell hülyének nézni, nem azért kértünk helpet, mert nem ment, hanem mert azt nem értettük, mi az istent kell csinálni... Itt ütközik ugye ■ probléma. A progi ugyanis egy szót sem ír ki, hanem egyfolytában csak

feladatra nagyon burkoltan akar rávezetni. Mi pl. azt hittük, hogy kivonás van, amikor valójában osztani kellett. Hogy valami jót is mondjunk, a hangulata egész aranyosra sikeredett. A zenék nagyon jól visszaadják azt az érzést, hogy mi egy vidámparkban/cirkusban mulatjuk időnket. A feladatok intelligensen követik egymást, és úgy általában az egész program felépítése is kiváló. Lássuk, miféle tudományokat rejteget a CD:

Megtanulhatjuk a négy alaplételet, ■ logikus gondolkodást, ez utóbbit logikai feladatokkal tarkítva. Hm, azt még elfelejtettük, hogy pontokat is gyűjthetünk, és a végén a szerzett pontszám alapján osztályoz bennünket a program. Lehet **save**-elni is természetesen. Kedves szülő! Itt az alkalom, hogy gyermeke könnyebben, játékosabban tanuljon! Mindössze annyi a teendője, hogy megrendeli a **Where's Wally** című oktatószoftvert, és utána megy minden, mint a karikacsapás! Ezt ki ne hagyja! Rendelje meg most!

Iwo



## GEX

Békésen zümmögtem a folyosón, és kaját kerestem, mivel a hasikámba órák óta nem került semmilyen emészthető táplálék. Megláttam egy képet, ami egy gyík-családot ábrázolt. Milyen idilli hangulat! Ezek ■ gyíkok olyan aranyosak és békések! Továbbrepültem egy félig nyitott ajtó felé, ahonnan kellemes ételszag áradt ki. Bent ételt ugyan nem találtam, de az előbb méricskélte képen látott gyíkot igen, immáron teljes életnagyságban. Azt hiszem, ő is éhes volt, mert amit utoljára láttam, az egy villámgyorsan felém csapódó nyelv volt, és máris finom ínycsalat lett belőlem. Miközben a felkém kiszállt az emésztődés gyönyöreit élvező testemből, még láttam, hogy a gyík éppen tévét néz, amiből hirtelen egy karmokban végződő kéz nyúlik ki, és berántja magával ■ készülékbe... Nos, visszatérve a rideg valóságba, örömmel kijelenthetem, hogy a **Mic-**

**rosoft** végre-valahára kiadott egy olyan programot, amivel az ember mindenféle hátsó szándék (letörlés, vinyó-formatálás stb.) nélkül elszórakozhat egy darabig. Gondolom mindenki rájött a bevezetőből, hogy a továbbiakban mi fogjuk ■ másik dimenzióba kerülni **GEX**-et irányítani. A játék teljes mértékben platform program, és igen élvezetes. Persze mindenkinek le fog hervadni az arcáról ■ fültől fülig érő mosoly, ha meghallja, hogy milyen konfigurációt igényel a game. A CD-n 210 MByte-ot foglal el (ez persze csak egy BETA verzió), ebből 30 mega animáció, ami ugye a mai világban nagyon kevésnek tűnik. Ugyanis jellemző ■ cégek politikájára, hogy ha kiadnak egy teljes CD-t elfoglaló játékot, akkor abból majdnem biztos, hogy 600 MByte animáció, a fennmaradó részen terpeszkedő program pedig nagyon gyenge. Persze akadnak kivételek akad (pl. **Command & Conquer**, **Wing Commander 4**), de ezek is erősítik a szabályt. A minimum konfiguráció egy Pentium 75, 8M RAM, 4X CD-ROM, WINDOWS 95. Ne!!! Még maradjatok egy kicsit, ugyanis annak ellenére, hogy

csak Win95 alatt fut, nem olyan rossz. Mondjuk nem kimondottan a magyar piacra tervezték, de mostanában már viszonylag alacsony áron elérhetőek ■ nagyobb teljesítményű penyák is. Az ajánlott gép egy 90 Mhz-es Pentium 2 MByte-os videokártyával, meg persze 16M RAM-mal, ami ugye alapvető a winnyóz használatához. A tesztgép egy 166-os penya volt, de sajna teljes képernyőn még azon is lelassult. Persze ez fogható a nyolc mega RAM-ra vagy a sittes videokártyára is, de azért egy kicsit durva, nem? Maga ■ játék nagyon szép, viszont a programozók úgy döntöttek, hogy a nagy elődöktől kommunizálják el az ötletek legtöbbszörét. Az irányítás a kurzormozgató billentyűkkel történik, de persze lehetőségünk van az átdefiniálásukra is. Kis gyíkunk fegyverként használja a nyelvét és a farkát (no persze nem azt...), továbbá tud ugrani és futni is (tiszta **Quake**, nem?). A talajon való vándorlásán kívül fel tudunk mászni a falra is (igen, az idegességtől), és néha rákényszerülünk a plafon igénybevételére. Előfordul, hogy falak állják

el a továbbhaladásunk útját, de a farkunkkal (már megint???) szét tudjuk verni őket. Az első pályákon viszonylag sok kérdőjelbe fogunk botlani, amikre csak rá kell csapni egyet a farkunkkal (na neee!), és máris megosztja velünk a benne rejtőző információt.

A hanghatásokra nem panaszkodhatunk, nagyon eltaláltak. A különböző epizódokban más-más zenék szolgálnak aláfestésül, amik szintén megdobják a játék hangulatát. Végezetül annyit, hogy szerintünk nem fog osztatlan sikert aratni a progi nagy gépigénye miatt, de ettől függetlenül mindenkinek bátran ajánljuk.

Zool







Hamarosan boltokban a *Cinemanía 97*, a filmeket és filmes személyiségeket feldolgozó sikeres kiadvány legújabb kiadása vezető filmkritikusokkal, továbbfejlesztett Internet integrációval és híres személyiségek vezette új bemutatókkal.

**"A Cinemanía 97 ■ legszórakoztatóbb, legkényelmesebb és leginkább megbízható referencia ■ filmek varázslatos világához"** mondta Garth Hitchens, a Microsoft termékmenedzsere. **"Ez ■ lehető legjobb választás azok számára, akiket érdekel a film világa, de azok is nagyszerűen használhatják, akik videofilmek kölcsönzéséhez vagy vásárlásához szeretnének segítséget kapni."**

A világszerte nagy sikerű termék hiteles tartalmával, hat elismert és keresztreferenciával ellátott film forrásával, többek között *Roger Ebert*, *Leonard Maltin* és *Pauline Kael* szakértői kritikájával várja az érdeklődőket. Az új *Cinemanía 97* ezen kívül tartalmaz:

- újfajta kapcsolatokat az Interneten található legfrissebb filmes adatokhoz
- teljesen új *Celebrity Guided Tour* bemutatókat, melyek a kulisszák mögé betekintve mutatják be a filmek világának egyes részeit
- a kívánt vagy keresett film gyors és egyszerű elérését

A *Cinemanía* nyitó képeinek újfajta kialakításával a szórakozás már akkor megkezdődik, amikor a felhasználó még csak keresi a filmet, még régebben általában csak akkor kezdődött, amikor leült a képernyő elé. Bármikor használják a *Cinemaníát*, a

felhasználók a nyitóképen először a *Quiz o' the Day*, a *Featured Artist* és a *Cinemanía* készítői által írt egy-egy kritikával találkozhatnak.

#### Hiteles adatok elismert kritikusoktól

A *Cinemanía 97* anyagához a világ legjelentősebb filmkritikusai által írt könyveket használták fel, többek között például:

- Roger Ebert*, a *Chicago Sun Times* Pulitzer díjnyertes filmkritikusának és a *"Siskel & Ebert at the Movies"* sorozat műsorvezetőjének írásait
- Pauline Kael*, a régebben ■ *The New Yorker* munkatője elismert kritikus és a *National Book Award* győztesének anyagait
- Leonard Maltin*, a televízióból jól ismert *"Entertainment Tonight"* kritikusának írásait.

A filmkritikák mellett a *Cinemanía 97* filmográfiát, filmes személyiségek életrajzát és portréját, filmek állóképeit, párbeszédet és filmrészleteket is tartalmaz.

#### Továbbfejlesztett Internet integráció a lehető legfrissebb információ érdekében

A felhasználók a CD-ROM kínálta adatok mellett ma már a *Cinemanía 97* továbbfejlesztett Internet integrációs lehetőségein keresztül az Interneten található legfrissebb adatokat is elérhetik. A termék közvetlen elérést biztosít a *Cinemanía Online Web* helyszínéhez (<http://cinemanía.msn.com/>), ahol a legújabb filmek kritikái mellett a szórakoztatóipar hírei, újonnan kiadott videofilmek adatai, színészek és filmes szakem-

berek életrajza és havonta letölthető CD-ROM frissítések várják a felhasználókat. Ezenkívül a termék tartalmazza az új *Cinemanía Connections* elérését, amely a *Cinemanía* útmutatója azokhoz a legjobb független Web helyszínekhez, ahol filmekkel, illetve filmes személyiségekkel foglalkoznak. (Az online lehetőségek kihasználásához Internet elérés szükséges, melyet a felhasználók a terméktől függetlenül szerezhetnek meg és amiért általában külön díjat fizetnek az Internet szolgáltatóknak. A *Cinemanía 97* ingyenesen letölthető, havonta jelentkező frissítései 1997. augusztus 31-ig érhetőek el.)

A *Cinemanía 97* nyolc vezetett túrát tartalmaz, melyekben egy-egy híres filmes személyiség kalauzolja a felhasználót a szórakoztatóipar egyes területén, a kulisszák mögötti világba. A *Celebrity Guided Tour* mindegyike interaktív multimédia esemény audio beszámolóval, filmképekkel és filmrészletekkel, életrajzokkal, kritikákkal, részletes szöveg-cikkkel és *Cinemanía Connections* Web kapcsolatokkal. A túrák érdekes területekre vezetnek a felhasználókat, ahol többek között megismerkedhetnek például *Alfred Hitchcock* világával, vagy a népszerű romantikus komédiák területével.

A későbbiekben havonta megjelenő *Celebrity Guided Tours* ingyen letölthető a *Cinemanía Online Web* helyszínéről, így a felhasználók mindig újabb és újabb érdekes bemutató túrákon vehetnek részt az elkövetkező év során.

#### A közvetlen eléréssel még könnyebb rátalálni a keresett filmre

A *Cinemanía 97* többféle lehetőséget kínál az adatok elérésére, így a felhasználók biztosan mindig megtalálják azt, amit éppen keresnek. A *Cinemanía 97* már a kívánt film címének, vagy az adott filmes személy nevének néhány betűje alapján képes keresni és rátalálni a megadott feltételnek megfelelő cikkeket. A *Cinemanía Suggests* a felhasználó hangulatát figyelembe véve ajánlja a filmeket, míg az *Academy Awards* jellemzővel az eddig valaha *Oscar-díj*-ra jelölt és nyertes filmek kategóriájában böngészhetünk.

#### További tudnivalók

A *Microsoft Cinemanía 97* Windows® operációs rendszer alapú változatának rendszerkövetelményei:

- Egy legalább 486/33 processzorral rendelkező multimédia PC
- Windows 95 vagy Windows NT® Workstation 3.51, vagy annál újabb kiadású operációs rendszer
- 8 MB RAM a Windows 95 esetében, vagy 16 MB RAM a Windows NT Workstation esetében
- A CD-ROM futtatásához nincs szükség merevlemez területre, de a termék leghatékonyabb működéséhez 11 MB szabad merevlemez terület javasolt
- SVGA 256 színű monitor
- Legalább dupla sebességű CD-ROM meghajtó
- Hangkártya, fejhallgató vagy hangfalak
- Microsoft Mouse, vagy más kompatibilis mutatóeszköz
- Modem és Internet elérés az online jellemzők használatához, ■ havonta jelentkező frissítésekhez 8 MB merevlemez terület szükséges.

#### A Microsoft Cinemanía 97 Macintosh változatához

- Power Macintosh, vagy bármely Apple Macintosh számítógép
- System 7, vagy újabb operációs rendszer
- 8 MB RAM
- A CD-ROM futtatásához nincs szükség merevlemez területre, de a termék leghatékonyabb működéséhez 11 MB szabad merevlemez terület javasolt
- 256-szín, legalább 640 x 480 felbontású (13") monitor
- Legalább dupla sebességű CD-ROM meghajtó
- Modem és Internet elérés az online jellemzők használatához, a havonta jelentkező frissítésekhez 8 MB merevlemez terület szükséges.

A Microsoft Magyarország írásos dokumentációja alapján összeállította:

Kunci



# HARDVERGÖDÉS

## GVC Fax-Modemek

... egy verőfényes korai reggel volt. A napsugarak gyönyörű színátmenetet képeztek a CMYK skála vörösétől a magentaig. Pontos időjelzést adunk: Kossuth Rádió Budapest, Nyolc óra. És ekkor megcsörrent a szobában a telefon.

Kezdhethném akár így is ezt az ismertetőt, ha Mr. X, vagy CA\$H lennék, de én nem szívesen tenném ezt. A heves irodalmi ömlengéseket ("bevezetőket") inkább meghagyom azon szerzőtársaimnak, akik vagy több honoráriumot szeretnének (mert még mindig karakterre fizet ■ Lajos), vagy egy Jókai veszett el bennük. No de térjünk a tárgyra, mert a végén még azt hiszi a kedves olvasó, hogy én is a fent említett csoportba tartozom.

Szóval a bevezetőben leírt dolgok tényleg megtörténtek.

Csütörtök reggel felhívtak a Matáv emberkéi, és közölték, hogy szeretnének másnap vonalellenőrzést tartani. Kérdeztem tőlük, hogy erre mi szükség van, és elmondták, hogy egy számlaproblémát próbálnak kideríteni. Hát jó, csak jöjjenek - gondoltam magamban (bár nem tettem volna).

Másnap jöttek is a Matávok kollégák, azonban sajnos én nem tartózkodtam otthon, úgyhogy beengedték őket. Hát ■ vonalvizsgálat kb. abból állt, hogy elkobozták ■ modemem. Miért? Nos, a válasz igen-igen egyszerű. Két okból:

1. Szerintük ■ telefonvonalra engedély nélkül **CSAK TELEFONT** szabad csatlakoztatni, még akár egy FAX-ot sem.
2. A modememen nem szerepelt a Hírközlési Főfelügyelet HIF matricája.

Közölték – és ezt egy papíron alá is is iratták – , hogy ha esetlegesen újból rajtakapnak azon, hogy modemet csatlakoztatok a telefonvonalra, akkor az egész vonalat elveszik, és soha az életben nem kapok másik telefont.

Hmmmm. Hát ez elég érdekes. Nagyon felbosszantott a dolog, már csak azért is, mert egy BBS-t is üzemeltettem otthonról (ha már itt tartunk, egy kis reklám: **INSANITY 2. Tel.: 306-8900, Nyitva: 22-06**), és azért internetezni is szoktam. Jó, hogy még ezentúl abba nem kötöttek bele, hogy nem a MatávNET-nél van internet előfizetésem.)

Szóval utána néztem, hogy most mit tehetek, és felhívtam a Matáv Budapesti Igazgatóságát. Az ügyfélszolgálatnál egy barátságos hölgy elmondta, hogy teljesen jogszerűtlenül jártak el velem, és azt tanácsolta, hogy reklamáljak. Nos, ez meg is történt, és még a MATÁV-kért tőlem elnézést.

Mindezek arra inspiráltak, hogy foglalkozzunk a témával egy oldal erejéig.

**Mire ügyeljünk, ha ■ Matáv vonalellenőrzést hajt végre, és mit tartalmaz erre vonatkozólag ■ Matáv üzletszabályzata.**

H GVC 1114  
F MD-017-0-94/01

Először is mindenképpen kérjünk igazolványt ■ szerelőktől, és ha valamilyen papírt iratnak alá velünk, akkor azt jól olvassuk el, mielőtt még aláíránk, és kérjünk egy másolatot is.

A MATÁV üzletszabályzatában egyébként a következő szerepel:

1. Modemet nyugodtan rácsatlakoztathatunk a telefonvonalunkra, ha az fővonal. Ha csak ikerállomásunk van, akkor is ráköthetjük a

vonalra, ha az nem zavarja az ikert, és nem teszi használhatatlanná a telefonját – magyarul: nem lesz állandóan foglalt a vonala, ha felemeli a kagylót.

2. Csak a Hírközlési Főfelügyelet által engedélyezett modemet köthetünk ■ telefonvonalra. Az engedélyezett modemek (és a telefonok, üzenetrögzítők, faxok, stb.) hátoldalán egy sárga matricának, valamint egy címet tartalmazó hologramnak kell szerepelnie. Ezt nevezik HIF engedélynek. A Hírközlési Főfelügyelet bevizsgálta ezen modemeket, és úgy határozott, hogy alkalmasak a magyarországi telefonvonalakra történő csatlakoztatásra. Sajnos több számítástechnikai "szaküzlet" is árul házában engedély nélküli modemeket, mivel egy ilyen engedély megszerzése is komoly pénzekbe kerül, valamint a fényérzékeny jellegű termékeket (amelyeket csak este lehet elhozni, nehogy észrevegyék), vagy azokat, amelyek útközben "estek le a kamionról" nem is nagyon lehetne engedélyeztetni, mivel már a forgalmazásuk is bűncselekmény.

És ekkor jön ■ képbe az Adults Rowatból már jól ismert Mixim Kft. hátsó raktára, amely nem csak a szex CD-ről híres, hanem kiváló minőségű GVC modemekkel is fel van szerelve az arra tévedő újságírók számára :), amelyek természetesen el vannak látva HIF matricákkal.

A minap beszélgettünk erről ■ megtörtént Matávok esetről a szerkesztőségben, és felajánlották a számomra, hogy némi ellenszolgáltatás fejében szereznek nekem egy postai engedélyes modemet a Miximtől. Ebbe az ellenszolgáltatásba tartozik pl. ez a cikk is.

Ha már nálam vannak ezek a modemek, akkor írok róluk egy kis ismertetőt. Egyébként az előző két hasáb nem csak pusztán helykitöltő rizsa akart lenni, hanem egy jótanács, hogy mire is számíthat bárki, ha nem megfelelő modemet használ, és mire ügyeljen, ha ■ Matávemberkéi jól át akarják vágni.

Tehát a GVC modemekből négyfélért árusít a Mixim (és mint már mondtuk, de nem győzzük kihangsúlyozni, ezek a modemek rendelkeznek ■ Hírközlési Főfelügyelet engedélyével !!!):

GVC 1114, belső (14400 bps)  
GVC 1114, külső (14400 bps)  
GVC 1128, belső (28800 bps)  
GVC 1128, külső (28800 bps)

Ezek mind FAX-Modemek, tehát csak fax, és adatátvitelre használhatók, de a GVC szériába tartozik

egy VOICE/FAX modem is, amelyet egy elektronikus üzenetrögzítővel, és hangpostaládával is kiegészíthetnek. A modemparancsokat, és a regiszter konfigurációkat most nem írjuk le (mivel az úgyis benne van a kézikönyvben, és nem gondoljuk, hogy örülne bárki is egy 50 oldalas táblázatnak). A beszerelésre sem térnénk ki, hiszen csak PLUG & PLAY, vagyis külső modemnél egy RS 232-es kábellel kössük rá a soros portra, belső modem esetén megtriviális.

Most nézzük meg a modemek technikai paramétereit, és különleges funkcióit:

- **Automata tárcsázás, és hívásfogadás** (Jó, erre mondjuk minden modem képes, kivéve talán ■ 30-as években gyártott szériák, de azokat meg szikratávíróknak hívták)
- **Hayes kompatibilitás** (Magyarán sikeres nyelvvizsgát tett az AT modemparancsok terén, azaz kompatibilis, és ugyanazokat a parancsokat használja, amelyeket ■ Hayes szabványbéli modemek)
- **Tone / Pulse tárcsázás** (ezt is tudja a többi modem)
- **Szinkron / Asszinkron műveletek** (pl. az SMODEM protokoll segítségével egyszerre feltölthetünk, letölthetünk, és közben még beszélgethetünk is)
- **CCITT V42bis / MNP 5 hibajavítás**
- **Group III. Fax kompatibilis**
- **Call Back Security** (ez egy kódolt védelmű visszahívás. A hívott állomás egy kódot kér a hívótól, majd ha ez a kód korrekt, akkor a modem bontja a vonalat, és a hívott állomás visszahívja a hívót. Hát nem egy hasznos dolog, ha pl. a cég telefonszámlájára akarunk modemezni az alkalmazottak?)

Ennyi lett volna a GVC modemcsalád rövid ismertetése. Egy ilyen típusú ismertetőnél mindig bajban van ■ szerző, hogy mit is írjon. A kézikönyvet nem érdemes leközozni, ■ technikai paraméterek pedig túl száraznak tűnnek. Remélem, hogy senki sem haragszik meg, hogy a saját (és a napokban megtörtént) esetemet is leírtam, de úgy érzem, hogy eléggé tanulságos egy modemet használó, vagy éppenséggel most vásárló számítógép tulajdonosnak.

Így a vége felé külön köszönetünket fejezzük ki a Mixim Kft-nek, hogy rendelkezésünkre bocsátották az üzletükben forgalmazott modemeket, a szerkesztőségnek hogy kaptam egy külső 28800-as GVC modemet, és a Matávnak is, hogy sikerült megoldani ezt a problémát.

Búcsúzóul ismételtelen felhívom a figyelmet arra, amit már jónéhányszor elmondtam, de nem győzöm elégszer hangoztatni:

**Csak HIF matricával ellátott modemet vegyetek !!!**

Kunci





Ön jogtisztá szoftvereket használ?  
Tudja, hogy ■ jogosulatlan szoftverfelhasználás  
súlyosan sérti a szerzői jogokat?  
Az Ön winchesterét ellenőrizte már a  
„szoftver-rendőrség”?

# SZOFTVERAMNESZTIA '96

Konzultációval egybekötött szakmai fórum

az Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság  
és a Business Software Alliance támogatásával,

azoknak a szoftverfejlesztőknek és forgalmazóknak, akiknek érdekeit sérti a jelenlegi felhasználói magatartás;  
azoknak a felhasználóknak, akiket már ellenőrzött a „szoftver-rendőrség”... és azoknak, akiket még nem!

## PERDESEK és TÉMAKÖRÖK:

Hol a jogszerű és a jogosulatlan szoftverfelhasználás határa?  
Eladható-e a számítógép operációs rendszerrel dokumentáció nélkül?  
A felhasználói jogok korlátozása.  
Továbbértékesítheti-e a felhasználó a jogtisztá szoftverét?  
Kit illet meg ■ szerzői jog: a fejlesztőt vagy ■ megbízót?  
Szoftverszerzői jogviták.  
A „szoftver-rendőrség” ellenőrzési jogköre.  
Winchester ellenőrzés ■ gyakorlatban.  
Ellenőrzési tapasztalatok, eljárások.

## SZANKCIÓK:

A szerzői jog megsértése bűncselekmény, és öt évig terjedő szabadságvesztéssel is sújtható?  
A gondatlanságból elkövetett szerzői jog megsértése is legfeljebb egy év szabadságvesztéssel büntethető.

Időpont: **1996. november 5.**

Helyszín: **VILLÁNYI ÚTI KONFERENCIAKÖZPONT**

**Budapest, XI. Villányi út 11-13.**

**Részvételi díj: 5 900 Ft/fő**, amely tartalmazza az előadók által készített, ■ rendezvény alkalmából megjelenő  
szakkiadványt és az étkezési költséget is.

Hirdetni kívánó partnereink számára a rendezvény ideje alatt árubemutató és  
árusítás céljára kiállítóhelyet, a rendezvény kiadványában reklámfelületet biztosítunk.  
Egyedi reklámigények esetén is várjuk jelentkezését!

## Jelentkezés és bővebb felvilágosítás:



CO-NEX-TRAINING RT. ☒ 1300 Budapest, Pf. 201

☎: 217-4241 Telefax: 217-4220 E-mail: [conex@mail.elender.hu](mailto:conex@mail.elender.hu)



## JELENTKEZÉSI LAP a SZOFTVERAMNESZTIA '96. című rendezvényre

Név .....

Beosztás: .....

A cég neve: .....

Címe: .....

Tel: ..... Fax: .....

A részvételi díjat átutalással, befizetéssel egyenlítjük ki!

....., 199 .....

cégszerű aláírás

P. H.



# GRIST

## Red Ghost, avagy hogyan ne adjunk ki játékok

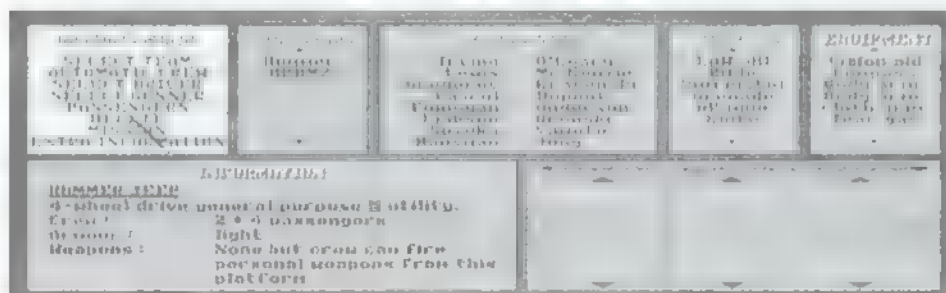
Jan Warvick őrmester talán már a századik szolgálatát vette fel ez évben itt a támaszponton. Szigorúan titkos objektumot védett egységével, jól elrejtve a völgy mélyén. Egyedül csak a Pentagon néhány fejesének volt tudomása a szuperobjektumban folyó munkálatokról, no és persze nekik, katonáknak, akik a létesítés őrzési feladatait látták el gyalogosan és kisebb hatótávolságú gépjárműveik segítségével.



Jan rühellte ezt a munkát, ráadásul szabadságát sem kapta még meg ebben az évben. Az asszony otthonról kiéhezett hangulatú levelekkel árasztotta el, azzal fenyegetőzött, hogyha nem megy haza legalább egy hónapra, akkor kénytelen lesz megcsalni őt a vízvezeték-szerelővel. Pedig az az igazság, hogy Warvick őrmester is vágyott már egy kiadós „skufircolásra”. Amióta a kintnos csaj elment és az utódja férfi lett, Jan nem tudta hova tenni magát. „Mindegy” – mormogta magában – „Majd szolgálat közben elfelejtem a hülye ringóját. Méghogy vízvezeték-specialista! Persze, menjek csak haza, elintézem a kis mocskot.” Tovább már nem folytathatta, mert távoli dübörgésre lett figyelmes. A zaj egyre erősödött, majd az egyik hegy mögül egy kecses harci helikopter vágódott ki. A támaszponton általános riadót rendeltek el, ami természetesen általános fejetlenséget eredményezett. Össze-vissza rohangu mindenki, megkezdődött a „pánik hadművelet”. Jan egy homokzsák mögé ugrott, s talán ez a gyors mozdulat mentette meg az életét. A helikopter ugyanis az objektum szinte minden pontjára rakéták áradatát zúdította. Percek alatt megvilágították a lángok a sötét éjszakába burkolt létesítményt. A pa-

rancsnok lángoló háttal üvöltözve rohangu fel-alá, amíg össze nem esett. „Kik ezek, ruszlik?” – tette fel a kérdést magában az őrmester. A bázis két helikoptere késve, de elszántan üldözőbe vette a behatolót. Percek múlva két robbanás hallatszott. „Ha ha” – gondolta az őrmester – „Elintézték a piszok vörös kísértetet.” Igen, határozottan emlékezett rá, hogy egy sarló-kalapács emblémát látott a támadó gép oldalán. Újra az asszonyon kezdett el motorozni szürkeállományával, amikor háta mögött meghallotta az idegen

gép zaját. Megfordulni már nem volt ideje az idióta őrmesterünknek, ugyanis a titokzatos ellenség forgócsöves gépágyúja, a jól ismert „dakka-dakka” elküldte őrködni az örök vadászmezőkre...



Ebből a kis bevezető történetből, ami a játék kezdő képsoraira épül, már kitalálhatta mindenki, hogy egy jabb, mostanság eléggé divatos irányzatot képvisel az **Empire** „baklövése”, a **Red Ghost**. Nem szükséges félreérteni, nem „klán”-tagról van szó, a játék úgy a „mix” és a „mindent bele” határán mozog. Van benne egy kis **Jagged Alliance**, egy csipetnyi **Command & Conquer**, némi szimulátor rész. A game missziók keretein belül játszható, ami bizonyos szigetek, fontos tájegységek elfoglalásait takarja. Bá-zist, épületeket nem lehet építeni, a térkép segítségével mozgathatjuk a rendelkezésünkre álló egységeket. Egy egység legtöbbször a legénységből és magából a járműből áll, amelyek

skalája az egyszerű jeeptől a harci helikopterig terjed. Ráadásul az akció hevében még egy szimulátor részre is átkapcsolhatunk, ahol aztán csak a „tökös” legények maradhatnak életben, ugyanis a szimuláció még nagyfelbontásban is pontos, kezelhetetlen.

Egyébként a stratégia és az akció keveréke lenne a **Red Ghost**, de sajnos az egész játék élvezhetetlen. Nézzük az irányítást nagy vonalakban: A kezdőképernyőn a misszió helyszínét láthatjuk, illetve a teljesítendő feladatokat. Utána egy főképernyőn találjuk magunkat, ahol a terület térképét tekinthetjük meg. Clickeljük a nagyítókurzorral, ekkor a részletes teret vizslathatjuk, egységeink irányítása is itt történik.

**'F1'**: Aktuális információt ad a kurzor által érintett személyről, járműről, épületről.

**'F2'**: A terep térképét mutatja, ezzel a főképernyőre térhetünk vissza.

**'F3'**: Az aktuális missziót olvashatjuk végig még egyszer.

**'F4'**: A csapat járműveit, legénységét, fegyvereit, illetve egyéb felszerelését választhatjuk ki, magyarul a felszerelés (katonanyelven bemálházás) ezen a képernyőn történik.

**'F5'**: A jelenleg folyó „harcászati tevékenység” jelentéseit köslathatjuk végig szemünkkel, az **'Enter'**-rel pedig az aktuális, éppen most beérkezett adatokhoz juthatunk hozzá.

**'F6'**: A főtérkép kicsinyítése, illetve nagyítása.

**'F7'**: A misszió részletes leírása (feledékenyeknek).

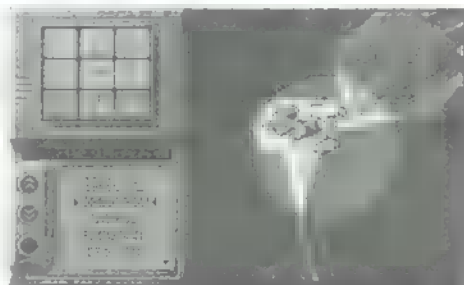
**'F8'**: A játék **options** menüjébe jutunk el, ami könnyen kiismerhető. Ja, a „Strategy” és

az „Action” jelleg és választathatóság szinte egy és ugyanaz.

**'F9'**: Régebbi, lementett játékállás betöltése.

**'F10'**: Játékállás kimentése.

**'P'**: A játék pauszálása.



Az irányítás „akció” közben legjobban joystick használatával oldható meg, de lehet mouse-keyboard kombinációval is próbálkozni. Ekkor a jobb click a vezető szemszögéből, a bal click a fegyverkezelő szemszögéből mutatja a harci teret. A főképernyőn van egy-két ikonszerű ábra. A felső sorban a műholdas beláthatóságot, az úthálózatot, a kommunikációs vonalak sűrűségét vetíthetjük ki. Egységeinknek az alsó sorban adhatunk parancsot a mozgásra és a tüzelésre, amit aztán beállítá-sok, módosítások sora követ, így a végén azt se tudjuk, hogy honnan indultunk ki, mire a tényleges művelet megkezdődne. Furcsa és idegesítő játék a **Red Ghost**. A játszhatósági szint borzasztó, az ilyesfajta fél-stratégiai játékok esetében a gyorsaság és egyszerűség kincset ér. Itt viszont a túlbonyolítottság magasiskolája fogad minket. A grafika, eltekintve a bevezetés-től és a közbevetett animációktól, élvezhetetlen, és az év más-sik, hasonló kategóriájú bukás-sát, a **This Means War** idézi. Sajnos a hang és a zenék sem nyerték el tetszésünket.

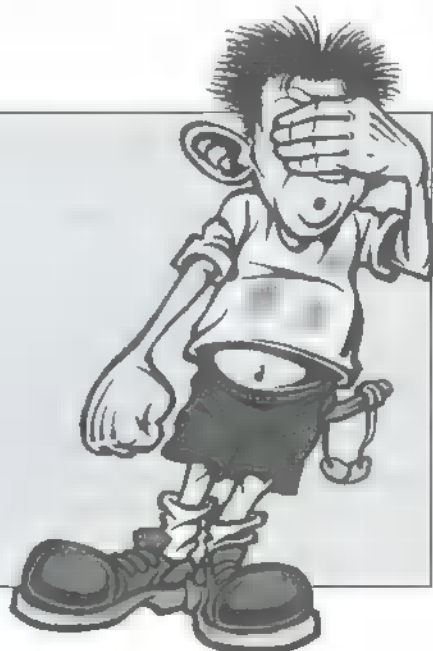
Csalódásunk persze szubjektív, így a világért sem szeretnénk el-ijeszteni senkit a játék beszerzésétől, sőt, „megveszekedett” stratégiáknak érdemes kipróbálniuk.

NightBlade

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Empire  
Teszt példány: Kobak Kft.

Grafika: ■■■■■■■■  
Hang: ■■■■■■■■  
Design: ■■■■■■■■  
IQ: ■■■■■■





Miért van az, hogy egyes cégek egyszerre tudnak kiadni korszakalkotó és iszonyatosan rossz programokat? Pontosan ez a helyzet az **Acclaim**mel, ha a **Mortal Kombat**ot és a **Rise of the Robots**-t nézzük. Bár a második rész címe hivatalosan **Resurrection: Rise 2**, ez a lényegesen nem sokat változtat. Maga a játék jó ötlet lenne, de a megvalósítás terén igencsak hiányosságokat szenved, más szóval lófütty. Lássuk a második rész főbb jellemzőit:



Először is a setupban kiválaszthatjuk, hogy milyen nyelven óhajtunk kommunikálni a programmal, ez mondjuk OK. Utána jön az első hidegzuhany, amikor az irányítóbilleentyűket szeretnénk beállítani, hiszen a 4 irány után 3 ütést és 3 rúgást kell definiálni. Valaki mesélje már el, hogy mire jó ez a hatféle támadás, mert a játék során semmilyen különbséget nem láttunk köztük (de lehet, hogy csak mi vagyunk vakok...). Utána ■ szokásos dolgokat lehet beállítani.

Elég furcsa volt, hogy egy gépen (AMD 5x86-133 8M RAM) minden további nélkül futott High Detailben (640x480), míg a szerkesztőségben az egyik DX2-66-on 8 MByte-tal – memóriahiányra hivatkozva – csak 320x200-ban volt hajlandó meg-

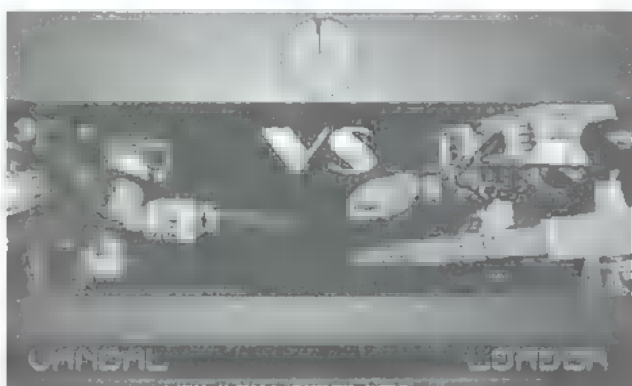


szólalni. Ki érti ezt? Hogy végre valami jót is mondjunk, a program automatikusan felismerte a GUS-t. Ennek ellenére belenézünk a hangkártya-setup-ba, és örömmel láttuk, hogy legalább ismer egy csomó kutyút. Érdekes, hogy a program felkínál egy választási lehetőséget, hogy a hangminőség legyen rossz vagy a játék lassú? Köszí

szépen. Végül megintcsak átkozódtunk, mert bunyó közben semmiféle zene nem szól, csak valami prűntyögés a hangfalakból. Kíváncsiságból beállítottuk a **High Quality-Low Speed** opciót, ám a hangok így is szörnyűek voltak, mintha nem is egy GUS, hanem egy Szokol rádió sercegett volna. Na jó, de milyen ennek az ellentéte, a **Low Quality-High Speed**? Hát, a sebesség egy cseppet sem jobb, a hang sem változott, maradt ugyanolyan szörnyű. Persze ezen ■ minőségén még tovább lehet rontani ■ **Game Options** segítségével, ahol kikapcsolhatjuk a háttéranimációt, az árnyékokat, az átvezető animációkat (merthogy azok is vannak, nem is csúnyák), meg a parallax scrollt. Legalább azt ■

lehetőséget meghagyták nekünk, hogy beállíthatjuk a menetek hosszát (ez valami másra emlékeztet...), és itt állíthatunk a nehézségi szinten is. Milyen lehet a legnehezebb szint, amikor azt 100%-nak véve 30%-on összesen 2, azaz kettő ellenfelet tudtunk legyűrni...

Ha már ez így szóba jött, be is fejezhetjük a setup taglalását, és rátérhetünk magára a játékra. A választóképernyő már majdnem mosolyt csalt az arcunkra, hiszen szám szerint 18 mikrobi közül választhatunk. Na gyerünk, lássuk a medvét! Feszülten várjuk az első harcot egy **Detain** nevű illetővel, mire kapunk egy VS képernyőt, és



felül egy kék óra-szerű valami kezd el körben feltöltődni. Mi ez? Aztán lenézünk a drive-ra, és látjuk, hogy a CD bőszen töltöget! \*\*\*\*\*! Hát ilyen nincs... Végre megkapjuk a hön áhított képernyőt. Bár ne kaptuk volna! A hátterek ■ nagyfelbontás ellenére is üresek, sivárak, a pályák ötlettelenségben szenvednek. Ha valaki azt hiszi,

hogy ezek után a robotok mozgása vagy a játékmenet nyújt valamiféle felüdülést, azt sajnos téved.

A speciális támadások kimerülnek néhány tűzlabda-lövésben vagy dupla ütésben, ■ **combo**-król már nem is beszélve. Elnézést, nem **combo**-k, hanem **chaos**-ok, hiszen a program pl. **3 Hits Chaos**-nak nevezi ezeket a mozdulatsorokat, amikhez sokszor nincs is külön animáció, csak egymás utáni alapütések. Egyszer kaptunk egy ■

**hit combo**-t (bocsánat, **chaos**-t), ami abból állt, hogy az ellenfelünk bepörgött (mint **Kano** a **Mortal**-ban), kinyújtotta az egyik csápját, villámgyorsan csinált előttünk 28 bukfencet a levegőben, miközben a csáp 28-szor megütött. Jajj! Természetesen kivégzések is vannak, persze a nevük nem **Fatality**, hanem **Execution**. Majdnem minden ki- v é g z é s annyi, hogy

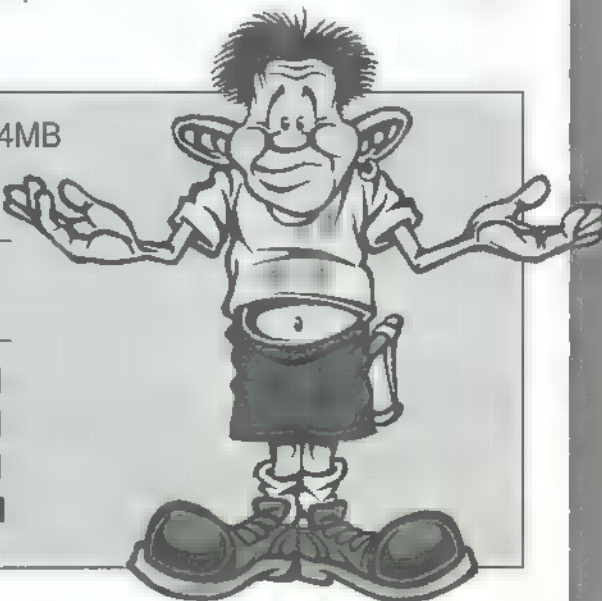
■ hóhér elének áll, fel emeli a fegyverét, és tüzel (jó, hogy nem vizel...), aminek hatására darabokra esünk. A speciális támadásokat nem írjuk le, mert nekünk a listát ellenére egy darabot sem sikerült összehozni. Fő- ellenfél is biztosan van valahol,

Nem szoktunk egy játékot ennyire kritizálni, de sajnos a robotok kinézetén kívül nem tudunk rajta mit dicsérni. Valószínűleg a fiatalabb korosztály (14 év alatt) fog játszani vele, de hogy hány percig, azt még kétséges. Ha már verekedős játékot akar valaki, akkor javasolnánk a **Mortal 3**-at...

**Minimum hardver:** 486DX2, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

**Kiadó:** Acclaim  
**Teszt példány:** Mixim Kft.

**Grafika:** ■■■■■■  
**Hang:** ■■■■■■  
**Design:** ■■■■■■  
**IQ:** ■■■■■■



Ruszi



"Az évtized szerepjátéka, lenyűgöző, fantasztikus, kétszobakonyhás, parabolaantennás, központi fűtéses..." – mondta nagymama, mielőtt hamm, bekapta a farkas.

Hogy miért pont az évtizedé? Ki tudja, ez ■ szó úgy megragadott bennünket. Bár valósabb képet mindenki maga alakítson ki...

Tény, hogy nem egy túl kellemetlen játék, ami még a hazai piacon is sikerre számíthat, nem utolsósorban annak köszönhetően, hogy szerények az erőforrás-igényei. Az igen tűrhető előélettel rendelkező **Blue Byte** most sem akarta lejjebb adni a színvonalat, így ismét dicsérhetjük a germán precizitást és sörfőzést (ez utóbiban azért kevesebb érdeme van az említett cégnek).

Grafikájára sehol sem lehet azt mondani, hogy rusnya, ■ hang és zene is kellemes, ám a legjobb az egészben talán a történet, ami egészen egyedi és felüdülésként hat a sok-sok sablonos RPG között. Sőt, a készítőnek volt egy olyan dicséretes törekvésük, miszerint ne a csaták legyenek ■ játék meghatározó momentumai, ám ezt sajnos kevésbé sikerült megvalósítaniuk. Csalás nélkül a játékidő kb. negyven százaléka ■ harcokra és azok előkészületeire (pl. pihenés kevés LP miatt) megy el. Ezen még legközelebb javíthatnak. Egy másik ígéretük, hogy "fordulatos, taktikai csaták" találhatók ■ játékban, nem nyertek kifejezetten pontos megvalósítást. Egyrészt teljesen felesleges volt ■ játékos oldalnak mozgási korlátozása két sorra, aminek az lett a következménye, hogy egy-egy elő- ■ lépő szörny miatt nem keveredhet kényszerűen egy másik rémmel a többi, unatkozó karakter.

Ahogy a doboz hátulján írták: nem orkok, törpék és elfek ellen kell küzdeni. Ehelyett vannak pl. *skrinnek*, *broggok* és *krandirok*. Csak tudnánk, mennyivel jobb az, ha valaki egy szörny nevére csak papírról emlékszik, mert annyira idétlen a hangzása... Ugyanez vonatkozik egyébként



a városokra és emberekre is.

Külön csemege számunkra, hogy ■ kézikönyv most magyar, így ■ kezelés ismertetésétől el is tekintenénk. Akinek esetleg ez így is gondot okozna, számukra majd készítsünk egy "Hogyan tanuljak meg olvasni az **Albion** kézikönyvét?" című kiadványt (hamarosan úgyis jól fog jönni egy ilyen ■ Lajos csimotáinak).

A helyesírása elfogadható, csak az ortográfiáknak ne lenne része az elválasztás és az összetett szó... Erdemes lenne kibogarászni, hogy mely függvény alapján döntötték el, hogy ezt ■ szót most miért írják helyesen, majd két sorral arrébb rosszul elválasztva. Valószínűleg bele kell számolni egy ún. "bizonytalansági tényezőt". A legnagyobb bűn, hogy ■ doboz hátulján "felhasználó barát"-ról van szó (esetleg ■ pannonhalmi apátság berkeiben is tetszést aratna a játék). Na jó, ez gréciskedés, nem kell szegényeket annyit bántani...

Ezen a hibán kívül a kézikönyv el is menne, csak ne lennének benne földig érő szakállú poén-próbálkozások (?). Óriási pozitívum, hogy a végén van egy szöveget néhány idétlen névről (áldja Önöket most a leírás készítője!)

Néhány kiegészítés, javítás a kézikönyvhöz:

- Kimaradt egy fontos gomb a kézikönyvből, az 'F10', amivel pontos koordinátáinkat tudjuk meg (térkép száma, x, y).

- Ha ■ kézikönyv "megöli"-t ír egy varázslatnál, az valójában csak sebezni fog (aminek következtében az áldozat meghalhat, de azért a kettő messze nem ugyanaz). A

"**Goddess Wrath**" esetén pedig nem az összes, hanem csak egy ellenfél pusztul el (de az tényleg).

- Csatákban az ellenfél is képes halálos ütésre (critical hit), és jön néhány rosszfiú (főellenfelek, pl. *Kontos*, *Kamulos*, illetve *Al Body* 2 és 3) esetén a mi esélyünk halálos ütésre jelentősen megcsappan (gyakorlatilag nulla).

- A gombokkal irányítás 3D-ben csak akkor működik, ha az egér-kurzor a látómezőben van (és nem pl. a karakter portréján).

- A "csúszás" (strafe) nem érhető el numerikus billentyűzetről, csak az 'Alt' + 'szürke kurzorok' kombináció működik.

A dobozon olvasható Windows 95-öt csak DOS-ablakból támogatja, de

azért ez részben öröm is, hiszen ■ gépigény így maradt a (relatív) padlón.

A berhelésről: itt is ■ név előtt kell keresni ■ hozzátartozókat, tehát a megadott koordinátákat ki kell vonni a név kezdőbetűjének pozíciójából (ez ugyanis változik kimentett állásonként). A gyors játékhöz elég ■ következőket átírni:

- LP/SP: 48-tól 2x2 byte, 2 byte szűnet, ismét 2x2 byte (elég az FF4F)
- Tulajdonságok (2x2 byte mindegyik): 232-126. (Tulajdonságokként maximum 180-200-at adjunk)

- Erdemes még a játékosok koordinátáit is megbizsgálni, főleg a **Mainin** játszódó részben, mert sokat kell lötni-futni. Ez a kimentett állás legelején található, ■ pontos pozíció változik, de a térkép számát hexává alakítva megtalálhatjuk. Csak ugyanazon a térképen ugrálás esetén használjuk, amúgy kikapadhat (kivételez **Beloveno** és ■ 2 másik hely közti váltás). A rohangálás kerülése végett ■ legfontosabb koordináták (hexában):

- **Beloveno** (CD, 85, 64);
- **Kounos** (CB, 9B, 6D);
- **Srimalinar** (CB, 51, 35);
- **Iskai szentély** (CB, 30, 8A);
- **Equipment** ■ ■ ■ földalatti rész, kezdet (F3, 8C, F4);
- Előbbi, végső rész (F3, 2C, 09);
- **Sivatagi barlang** bejárata (D9, 79, D6).

A történetbe bele is kezdenénk, szigorúan a játékhöz szükséges momentumokat ragadva meg, noha magyar nyelvű hintbook nem várható. Nekünk csalásokkal együtt olyan 32 órába tellett végigvinni a gamét (a berhelés idejét nem számítva), ebből 12 órát meg lehet spórolni ■ leírás olvasásával, bár kétségbe vonnánk, hogy valaki azért fizet ki súlyos ezreket, hogy utána két nap alatt meg tudja új szerzeményét.

Elnézést ■ néhol távirati stílusért, de ■ játék sztorija tényleg kb. 150.000 szavas, amihez az összes teendőket hozzáfűzve kb. 160 oldalas (A4) leírást készíthetnénk (kommentárok nélkül)...

**Tom Driscoll** űrhajóspilóta szerepében éppen felébredtünk az introban látható álmunkból, majd ki is mehetünk a folyosóra, hogy megismerkedjünk régi barátainkkal, **Christine**-nel (aki szerintünk transzvesztita).

Miután kiderült hogy ellenállhatatlan kanok vagyunk, megtudjuk a nagy sztorit, hogy az egyik kormánybiztos feldobta a bakancsát, miközben hiperugrás alatt beszélgetni szeretett volna a Földdel (valami karib-tengeri szextelefont hívott a DDT vállalat pénzén). Darabjai ott láthatók a COM1-szobában (IRQ 4).

A hajó legénységével való ismerkedés helyett/után keressük meg öreg barátunkat, az afrikai illetőségű technikust, **Joe**-t. Keletre találhatjuk.

Ütközben a vicc kedvéért beleolvastathatunk az újságos-egységekbe, hallhatunk pl. az európai közös pénzegység bevezetésének 14. sikertelenségéről, ami ismét Németország ellenkezésén bukott meg (nahát, ez a **Blue Byte GmbH** politizálál!). Emelést tesz még az egyik hír egy bizonyos "Gates-prize"-ről is (ha jól számoltuk, 2073-ban alapították, biztos miután a szájbőrszépész egésze kiadta Az Üzenetet, miszerint "Abort, Retry, Ignore?")

**Joe**-nál beszéljünk a balesetről, és ad egy kódot (1042), amivel lejuthatunk ■ karbantartási szintre, s onnan fel a kommunikációs szobába, hogy jobban megvizsgálhassuk ■ balesetet. Odalent gyakorolhatjuk az első puzzleket, nagyon könnyűek, így helytakarékossági okokból ezt ki is hagynánk (a felmászáshoz is 1042-t kell beütni). Fent a vértől maszatos konzol alatt talál **Tom** egy blézerpisztolyt, de ezt dél felé nem tudjuk kivinni, mert a biztonsági emberek ("Üsd-meg" őrző-védő Kft) rossz szemmel néznék. Vigyük vissza az alsóbb szintre, és ahol találtunk egy "ládát" ■ falban, oda tegyük bele a pisztolyt. Most ki a biztonsági őrként a felsőbb szinten (délre), majd megint vissza az első lejáraton, vegyük fel a ládából ■ fegyvert, és ugyanabba az irányba vissza (ezt ■ tortúrát az egyirányú ajtó miatt kell megtenni).

Jelentkezzünk a kapitánynál. Sikeres kényszerleszállás és mese után az *iskai* fővárosban találhatjuk magunkat.

Innen már csak röviden. A klánházban (ahol kezdünk), menjünk le az alsóbb szintre, s ott addig túrjuk a szemetet, amíg elő nem halászunk egy csákányt, majd egy órát. A csákánnyal ■ ráncmolt nyílason tudunk kimászni, miszerint jobbal rákattintva ■ **USE ITEM**-mel a csákányt választjuk. Aktiváljuk a kronométert.

Kint a városban menjünk a főnöknő házához, ahol egy gyilkosság megoldásában kell segédkeznünk, menjünk arra, amerre a gép mondja, majd miután ■ ■ ■ egyik varázslóiskola vezetője, maga *Fasirt* is belekeveredik, ■ szabadban keressük meg a várostól északkeletre lévő kis elhagyatott épületet, ■ régi céhet (északra menjünk, amíg egy tóba nem ütközünk, majd a keleti oldalán végig, egészen az elhagyatott útig, aminek a nyugati leágazásánál át kell menni egy öreg hídon). Itt bejárva a dungeont (semmi extra nem kell a harcokon kívül, maximum annyi, hogy az éhes szájaknak a *krandirok*ból nyert húst adjuk, a csapkodó karok esetén pedig oltuk el a fáklyát).

A furcsa, villogó teremben találhatunk *Argim* maradványaival (*Drirrel* érjünk hozzá), akinek szüksége lenne egy zenekristályra (**blue music crystal**, kapható a **Mixed Goods** szaküzletben), de anélkül is megtalálhatjuk az orgyilkos hulláját, kezében egy törrel.

Ezzel a törrel rohanjunk ■ *Fűr*hez, akinek tanácsára menjünk a **Dji-Fadh** legfrissebb vezetőjéhez, *Bradi*hoz (nyugat után északra lesz ■ céhen belül). Majd mindent meg is oldottunk. Ezután csatlakozik immár a második macskaember csapatunkhoz, és csak ■ *Seba*nak kell szólnunk, ha meguntuk ■ városnézést.





Ne felejtünk el iránytűt venni. Eljutunk a kelták városához, ahol hamarosan rájövünk, hogy nem ide szállt le az űrhajó, így tovább is men-nénk, de ■ halásznak kell egy enge-dély is, hogy fuvarozhasson minket, míg a király csak egy bizonyos ne-mileg aljzó hatású amulett megszer-zése ellenében hajlandó ezt kiadni. Ezt az amulettet **Arjano**-ban, a drui-dák földalatti központjában találhat-juk meg (e falutól északra található, a **Kluota** nevű folyó mentén, a test-vérfalutól még északabbra, egy ma-gányos épületben).

Odalent az ■ gond, hogy egy bizo-nyos *Beró* tudná odaadni az amulet-tet, ám ő eltűnt a tiltott kazamaták-ban, amik legalul vannak.

Lent először 2D-s szintre kerülünk, ahol szükségünk lesz legalább 2 vö-dörre, teli vízzel. Az elérhető platóra való ráállás után a tüzes csapdákat tudjuk így ártalmatlanítani. A fenti ta-posóra állás után a kardok visszahú-zódnak, majd a következő 3 taposó-nál balról jobbra, sorban menjünk raj-tuk végig. A következő 9+1 plató ese-tén a kívánt lenyomat jobbra látható, a kardok elhelyezkedése szerint. Le is jutottunk a 3D-s szintre.

Ezen a szinten pár falon található gomb (figyelem, nehéz őket észre-venni), kar és plató után lejjebb is jut-hatunk (a platók esetén be kell nyom-ni az összeset, a szökökúttól keletre pedig nem érdemes menni, mert csak egy átkozott tárgyat találhatunk).

A harmadik szinten először addig kell nyomkodni ■ lapot, míg az északke-leti sarokban ki nem nyílik egy ajtó. A szint többi része szóra sem érdemes (na jó: le kell esni egy kulcs megszer-zéséhez).

A negyedik szinten két taposó után nyílik az ajtó, majd csak a zöldekre lépünk, különben egy csomó *Animal* nevű szörnyel kell megküzdeni. Utá-na délre menve a kék lapra rálép csa-patunk egyik tagja, és már le is es-tünk. Itt egy rejtett gombot kell be-nyomnunk ■ tűz mögött, és már fel is jutottunk oda, ahonnan leestünk (ke-letre indulva ugyanide jutunk, hosszabb játék után). Most kerüljük ki a kék platót, és az ötödik szint B területére is eljuthatunk (ahová es-tünk, az volt ■ A).

Ha tűzgolyók kikerülése után nyu-gatra látunk egy kart útközben (nem biztos, hogy van), rántsuk meg, majd lent csákányozzuk a keleti falat, on-nan továbbmenve az északit, itt is rántsuk meg kart, később keressük meg a harmadikat is (az *animalek* kö-zött). Nyugatra menve a zöld fal mö-gött sok **blue staff** található, amiket vegyünk fel, rohanjunk vissza kelet-re, kerüljük ki a vermeteket, majd a kék mezőbe sorra nyomjuk bele a talált kék botokat, és lent is vagyunk a ha-todik szinten, ahol *Beró*val találko-zhatunk, és megkaphatjuk az amulet-tet.

**Beloveno** városába jutva ismét rájö-vünk, hogy az űrhajó nem erre van, ám látogassunk el a tanácsházára, ahol a nagyfőnökkel, a kedves *Herras*-szal beszélgezzünk az időjá-rásról. Ezután nézzünk el a piactér északkeleti oldalán lakó, testét ár-u-ba bocsátó hölgyhöz. Senki ne gon-doljon a szolgáltatások igénybevéte-lére, mert most csak információt ka-punk tőle. Azonkívül illik felvenni társ-nak az ott lebzselő *Khunagot*, hogy

teljes legyen a parti. A hölgynek ígér-jük meg segítségünket, bár ■ plety-kával még nem sokat tudunk kezde-ni.

Keressük fel **Kounos** falvát, ahol egy északi kunyhóban *Mellthas* öreg ba-rátjával, *Dairos*-szal találkozhatunk. A kunyhóból kijövet menjünk le a fő-nők, *Kontos* irodájába. Az odavezető utat elállja egy 350 LP-s figura, mi más módot nem találtunk ■ továbbju-táshoz – pedig van –, mint őt lenyomni (csak meg kell sérteni).

*Kontos* irodája ■ 3D-s szinten keletre található, vele beszélve semmi érde-keset nem tudunk meg. Menjünk még ezen a szinten északra. A nagyob-bik teremben 6 színváltós plató van, majd mindjárt velük is tudunk foglal-kozni. Tovább északra menve a lejá-ratot keressük, a lábát pedig ne nyis-suk ki.

Odalent egy nyugati ajtó mögött meg-találhatjuk a fentebb lévő teremhez a szintérképet, illetve keletre egy do-kumentum részét (a másik része majd később kerül elő). Van még 2 tűzlabdát lövöldöző mechanizmus is, amelyeket karokkal tudunk működtet-ni. A keletivel nyugatra toljuk az át-járható falat, ■ nyugatival keletre, és a tűzlabda délre le is pattan, így kilő-ve egy kék mezőt. Megfelelően pozicionálva az átjárható sárga falat, nyissunk utat délre, hogy értékes nyereményeket leljünk.

Ha mindez megvolt, keressük fel **Srimalinar** falvát (ezt az egy nevet sosem tudtuk megjegyezni, jó ez a kézikönyv). Itt két fontos hely van, a kocsma (ahol csak enni lehet – de nem ettől fontos), ott is *Edjiir*, és egy építész, bizonyos *Arim* (háza ■ vá-ro-s ÉNY-i részében van).

*Edjiir* ■ pult mögött található, és 80 petáért hajlandó egy infot megosz-tani velünk (ezt csak akkor mondja, ha már voltunk *Kontos*-nál). Majd *Arimot* is hallgassuk meg egy másik nyugtalanságról.

Első utunk vezessen vissza **Beloveno**-ba, nézzünk el megint he-téra barátnőnkhez, akinek ismételtén ígérgezzünk (az semmibe sem ke-rül), majd *Herras* úrhoz, a tanács ve-zetőjéhez. Mondjuk neki, hogy **"assassination"**, és már meg is aka-dályoztuk *Gard*, *Riko* és *Kontos* gon-osz tervének 'A' részét. A 'B' rész-hez látogassunk el **Kounos**-ba, itt beszéljünk *Dairos*-szal (ha először ide jövünk **Beloveno** helyett, akkor *Herras*-t megorgyilkolják). Ha már erre járunk, ugorjunk be *Kontos* ba-rátunkhoz is, akivel beszélgezzünk el a **beloveno**-i tanácsról. Ha most (vagy később) visszamegyünk **Beloveno**-ba, jutalom üti markunkat, néhány drágakő kíséretében (az or-gyilkosság megakadályozásáért).

Ezután nézzünk vissza **Srimalinar**-ba, ott is *Edjiir*-hez, akitől – tekintettel a feszült helyzetre **Kounos** és **Srimalinar** között – meg-kaphatjuk a dokumentum hiányzó részét (ha mégse kapnánk meg, ak-kor előtte oda-vissza kell látogatni a két falu között). **USE DOCUMENT PART**, és máris egy komplett és tel-jes értékű bizonyíték található két kezünk között.

Ha most visszamennénk **Kounos**-ba, már senkit sem találunk ott, in-kább irány a szentély. Bizonyos faji problémák vannak kibontakozóban, úgyhogy jobb, ha közbelépünk. A do-

kumentumunk mindent bizonyít, az ellenségeskedésnek vége, aláírták ■ **Srimalinar-Kounos** alapszerződést. Mindössze az öreg varázslót (*Kenget Kamulos*-féle), *Kontos*-t kell felkeres-nünk. Nézzünk szét odalent ■ szen-télyben, majd felfelé jövet bele is bot-lunk ■ bácsiba, és harc után (600 LP) édes ■ pihenés.

**Beloveno**-ban nézzünk be az ivóba, ahol az öreg *iskai*, *Frill* akar velünk beszélni, de az idióta *Sira* miatt 2x kell **TALK**-olni vele, mert annyira nem intelligens az engine, hogy rájöjjön, már megoldottuk a felvetett problé-mát.

Hosszú-hosszú hajóút után a legen-dás **Dji Cantos**-on, a Felvilágosultak Rendjének szigetén találjuk magun-kat. A hajóútnál is hosszabb gyalog-út után pedig egy pazarul díszített pa-lotában, ahol annyit beszélhetünk, hogy belefárad a szánk is, sőt, meg-tudhatunk egy nagyon aranyos kis mesét a játék háttéréről, és minden világossá is válhat, ha mindezt haj-landóak vagyunk elolvasni.

Csak a lényegét tömören: a bolygó uralkodó szelleme *Animebona* (a to-vábbiakban *AB*), akinek öccse, *Animenkna* (vagy hasonló, a továb-biakban *AK*), és mindketten az *Isme-retlen Isten* gyermekei (magyar hang-ja Szabó Ottó). *AB* eleinte a Földön is jelen volt, de el kellett menekülnie, mert *AK* és bajnokai elűzték onnan, többek között ezért nincs nálunk má-gia. Vele együtt menekült a kelták egy része is (mert ők *AB* gyermekei, de mégsem az *Ismeretlen Isten* unokái, és főleg nem Szabó Ottó unokái), és itt boldogan éltek egészen mostaná-ig, mert úgy tűnik, *AK* a **Toronto** ké-pében ezt a világot is le akarja rom-bolni.

Egész érdekes, hogy mekkora kapi-tális baromságokat tudnak írni Arisz-totelész és Homérosz (főleg Odüsszeusz) nevével kapcsolatban. Ilyen esszék csak a magyar érettsé-giken születhetnek. Akkor is, amikor az érettségizőnek nem túl sok köze van az anyaghoz... Érdemes legalább ezen átrágni magunkat, a jó mulatas kedvéért.

A lényeg, hogy csatlakozik hozzánk egy *Harriett* nevű fehérnép, aki klassz varázslatokkal van tele (**Dji Cantos** mágia), és ráadásul megrövidíti utun-kat az egyes helyszínek között (a va-rázsszemmel ellátott barlangokat tud-já kinyitni). Vele elugorhatunk **Umajo-Kenta** városába és az azt körbeve-vő sivatagba, de először *Rainer* ba-rátunk lelép (még **Dji Cantos**-ra in-dulásunk előtt megpattant *Mellthas* és *Sira* is).

**Umajo-Kenta**-ba észak felől jutha-tunk. Fontos, hogy itt ne vegyünk kaját, mert nagyon-nagyon drága. Gyaloglásunk után öblítsük is le a si-vatag porát a helyi büfében (**Ore Mine Inn**). Keressünk egy *Konny* nevű höl-gyét, akivel beszélgezzünk el min-denről, sok fontos információt fog nyújtani. Hallunk egy bizonyos *Ohl*-ról, aki minden nap, pontban délben ta-lálható a bányában, és tud egy átjá-rót a délre lévő sziklamezőkőn ke-resztül. Keressük is fel, a bánya a bá-nyászok céhén belül van, északra. egy jó nagy terem.

*Ohl*-nak mondjuk, hogy **"Konny"**, mert csak az ő ajánlásával hajlandó velünk beszélni, majd ígérjük meg neki a drágakövet. Este hatkor találkozhá-

tunk vele ■ város bejárata előtt (kint a sivatagban). Engedjük meg, hogy belekutasson hátizsákunkba, és már a barlangban is vagyunk.

A barlangban a déli kijáratot keres-sük fel, és menjünk ki rajta.

A szabadba érve egy fürgé madár röppen át *Tom* előtt, amely nem más, mint egy távirányítású, kisméretű űr-hajó. *Tom* rögvest bele is veti magát ■ puha ülésekbe, de társainak már nem jut arra idejük, hogy kövessék, mert az ajtó bezárul, és altatógáz segíti *Tom* elszenderedését. A **To-ronto** fedélzetén ébred, ahol egy "bi-zottság" fogadja, többek között *Neddei* (a helyi *A*/egyik teste), a ka-pitánnyal és *Christine*-nel (aki időköz-ben terhes lett Joe-tól, csakhogy ezt *Tom* még nem tudja, és ■ játékban sincs róla szó, de mi azért éreztük – ergo: mégsem volt transzvesztita). Amint *Tom* beszélni akar a bolygón található életről (mivel ■ kiaknázás-hoz szükséges, hogy lakatlan legyen a planéta), *Ned* és a kapitány egy kórházi gyógyszerháza dugják, bezárt ajtókkal.

A sztori szempontjából kissé sántít ■ dolog, mi *Ned* helyében inkább egy golyóbist röpítettünk volna *Driscoll* fejébe, még mielőtt ■ **Toronto** fedél-zetére hozták volna...

*Tom* fel-alá toporzékol a cellában, egyszer csak *Joe* nyitja ki az ajtót, és mélyenszántó beszélgetésbe kez-denek. Nem volt nehéz rájönniük, hogy *Ned*nek sok teste van, és *Beegle* kormánybiztos-halála sem volt véletlen, mert ő is rájött, hogy a bolygóról szóló adatok hamisak. Ha ez kitudódott volna, a vállalatnak (DDT) kampec, így sem ő, sem a kommunikációs berendezés nem él-hette túl a dolgot.

Közös elhatározás, hogy a mester-séges intelligenciát ki kellene kap-csolni, hogy a hajó többi lakója érte-sülhessen a tényekről, amiket amúgy is már gyanítottak (pl. belelegezhető légkör, eleinte nehézségek a bányá-szatnál, szörnyek támadása).

Ahhoz, hogy eljuthassunk a központi irányításért felelős konzolhoz, ami a reaktor közelében található, egy lejá-ratot kell keresni a karbantartási szint-hez. A lejárata kelet, dél, kelet irány-ba haladva el is érhető, ám a kódot (1001) az észak-déli folyosó legfelső termében, a szoba jobb felső sarká-ban találhatjuk meg, az egyik fiókban. Mielőtt lemásznánk, az északi falon lévő szekrényből emeljük ki a zöld kódkártyát (bár nem kell semmire).

Odalent keressünk egy inaktív robo-tot, ha bekapcsoljuk, elkezd minket követni. Csússzunk rá a piros mező-re, ahová rálép a robot is, így az ajtó kinyílik. Feladatunk néhány, a környé-ken található világító gomb benyomo-gatása, majd szedjük fel egy kód-darabot (ha nem hiszünk a leírásnak, mert azért megadjuk).

A hat zöld mezőt úgy kell beállítani, ahogy a keletre lévő labirintus végén a kapcsoló benyomása megjelenő álláson látjuk. Így kinyílik egy ajtó, és már gyorsabban el tudjuk érni az ed-dig lezárt négy gombot. Nyomjuk be őket sorban, majd kattintsunk az ötö-dik, ajtó közelében lévő gombok egyi-kére (ezek egy egymezőnyi falon vannak). Utána sorban ráismételve az előző gombokra a fal mentén, az egyik mögött meglelhetjük a kód má-sodik darabját.



Következő feladatunk 3 robot 3 platóra irányítása, és már délen meg is található a kód harmadik része. Az eddig zárt ajtóhoz már tudjuk is a kód darabjait, csak megfelelő sorrendbe kell őket állítani: 4312.



Innen már a reaktornál vagyunk, ahová délről futhatunk be, odabent katintsunk a konzolra. Tom és Joe nem tud észrevétlenül maradni, Ned kikapcsolása sem sikerül, így marad a nyúlcipő, ám a kapuban még Ned próbálkozik egy utolsót, Tomot a **Dji Cantos**-on kapott varázstárgya menti meg.

Visszajutunk társainkhoz a sivatagba. **Dji Cantos** szigetére kerülünk újfent, ahol tanácskozással visszavonul az egész Felvilágosult Szövetség, **Rainer** segítségével. A következő tervet kovácsolják ki (a végrehajtás természetesen ki más feladata maradna, mint Tomé és lelkes csapataé): ha megszerzünk nekik két tekercset, létre tudják hozni a valaha is létezett legfurcsább varázstárgyat, a **MAGot (SEED)**, amely valójában nem más, mint **AB** egyik lényege. Ezt kell majd egy nagy energiaforrás közelébe (a reaktor) vinni, és így az úrhajót át tudja alakítani, **AB** részévé tudja tenni. Először a két tekercsről: az egyiket **Umajo-Kenta**-ban szerezhethetjük be, a másikat a hírhedt militáns rend, a **Kenget Kamulos** kazamatái rejtik, tőlük kellene megvenni pénzért. Lássuk először **Umajo-Kenta**-t. A városban nézzünk el rögtön a **Chief Magistrate**-hez, ami a térképen **residence** névvel lesz illetve, és eddig fegyveres emberek állták el a beljebb vezető utunkat. Beszélgessünk velük, majd a főnökhöz jutva vele is. Megtudjuk, hogy egy igen nehezen elérhető embert kell felkutatnunk, aki az **Equipment Makerek** céhében, a legeldugottabb zugban, a föld alatt él. Nézzünk be ezekhez a szerszámkészítőkhöz. Keressük meg **Merdger**-t, akit faggassunk ki a földalatti termekről, mire tudomást szerzünk egy megkenhető **Zebeno**-ról is. Tőle remélhetjük a kulcsot. Ha már **Merdger**-t van, kérdezzük a **"porenoil"** szóról is (**Agida**-tól tudhatjuk meg), ez a sivatagi hőség ellen védő ital. Vegyünk tőle pár üvegcsével.

**Zebeno** a bányászok céhében, a bányában lebzsel, ha nincs jobb dolga, és most nincs jobb dolga, úgyhogy nézzük el oda. Kis duma után vállalkozunk tesztembernek, és a kulcsot meg is kapjuk.

Következő utunk a szerszámkészítő

kazamaták volnának, ám egy túlvilági hang tanácsa szerint bemegyünk előbb a bányába (középtájt északon van a bejárat, amelyik ajtó nincs bezárva, azon mehetünk be). Ki akarjuk hallgatni a bányászok nagy titkát,

ami az egész bányamonopólium kulcsa is. Nagyon könnyen elkaphatnak bennünket, így mindig húzódjunk be egy-egy falkiszögellésbe, oldalt, ott is úgy, hogy ne láthassuk magunkat (a legmélyére). Megfelelő ütemezéssel és az őrségváltás kihasználásával kússzunk el a harmadik kiszögellésbe (ez ismét a jobboldalon lesz). Hamarosan meg is halljuk a varázsszót (**UMAJO DANU**).

Most már mehetünk a szerszámkészítő céhbe, és ott nyissuk ki az ajtót a frissen kapott kulcsunkkal. Szörnyen hosszú folyosókkal van tele a szint...

Szerezzünk be egy kalapácsot: fussunk a starthelytől északra, keletre, északra, északra, és egy teremben össze-vissza szétvert késpengék környékén meg is leljük a kívánt eszközt. Ezzel vágjunk magunknak utat a kések között a délnyugati teremben (a kések utat követve), egészen a ládáig. A pince térképén kívül a starthelytől keletre lévő lezárt ajtó kulcsát is megtalálhatjuk, ami nem más, mint a késeket irányító szoba.

Ebben a szobában a karokat olyan állásba kell kapcsolni, hogy mind egyik esetben leereszszük a késeket, figyelembe véve, hogy egyszerre mindhárom kart nem mozgathatjuk, mert robban (micsoda egy mechanizmus...). Az egyes karok átkattintása másokat is mozgásba hoz, erre iránymutatást ld. a terem északi falán. Most már továbbmehetünk a központi szobától északra, ahonnan az északeleti csücsökbe látogassunk el, és egy ládakulccsal lehetünk gazdagabbak, amely a központi szoba ládáját nyitja. Ott pedig egy ajtókulcs van. Lépünk be azon terembe, ahol sok taposólap van. Itt öntsünk a tűzre egy kis vizet (vödörből – nem messze ettől a helytől van egy vödör a starthely irányában), majd fáklyát felkapcsolva másszunk végig a világító platókon, és már miénk is egy további láda tartalma.

Ettől a teremtől északra lévő helyiségben 8:00-11:00-ig találhatunk egy kart, amit rántsunk is meg, így kinyílt a következő, északabbra lévő terem ajtaja, újabb karral. Ezt is megrántva már le is juthatunk a 3D-s szintre. Elég picinyke terület, keletre menjünk,

ott az első, déli falon található ajtót kinyitva be, majd a legdélebbi pont ajtaján ismét be, és a gyógyító energiamező közelében már meg is találjuk rejtőzködő barátunkat.

A tekercsért cserébe a bányász-rituálé titkos szavát kívánja, ha már tudjuk, mondjuk meg neki, ha még nem, akkor vissza a felszínre (hehe). Po-csék érzése lehet a postásnak, ha a fickó címére érkezik egy ajánlott küldemény...

Fakultatív program a továbbutazás előtt: börtönlátogatás **Umajo-Kenta**-tól északra, útbaigazításhoz a városkapu előtt (kint), délben megjelenő ételhordó őrt vegyük igénybe (kövessük).

Újabb úticél: a **Kenget Kamulos** barlang, **Khamulon** (fontos, hogyha eddig még nem tettük volna csapatunk részévé **Khunagot**, most kérjük fel). A teleport-barlangban válasszuk **Maini** északi részét, innen keletre utazva már ott is állunk a barlang bejáratánál, ahol csak az őrköt kell meggyőzni nemes feladatunk fontosságáról.

Miután **Rain** nevű előjárójuk majd leharapja fejünket a kérdés miatt (a Nagy Tudást szeretnénk megvásárolni), elküldenek minket egy időre a tanulók és rabszolgák részlegébe. Kisést is vernek bennünket, mert amíg partizánakcióba nem lépünk, nem történik semmi, a fakultatív ismerkedésen kívül.

Érdekes tényeket hallhatunk a helyi növendékektől, miszerint a tökéletesség fokozatához a **Kengetek**nek le kell mondani a nőkről, hiszen ők annyira tisztátalanok. Köszönjük, mi akkor már le is mondtunk a tökéletességről, inkább a hölgyek társasága. Tényleg undorítóan fallokra, férfisoviniszta társadalom ez a **Kenget Kamulos**, akkor inkább a kortárs feminizmus részesévé válnunk (reméljük, nem kötik a tagsághoz feltételként a petefészket vagy más, női ivarszervet).

Rövid bókálzás után **Khunag** megünne a dolgot, és felajánlja, hogy mutasson egy titkos utat. El is vezet minket oda, ám csak akkor tudjuk a járatot használni, ha már a tanuló kiment

ket. A cellából északra menve az egyik ládában megtaláljuk a déli ajtó kulcsát, odalent keletre, majd fel északra, és az egyik ládában egy klassz kis kard, a **Gaze of Kamulos** lehető két fénybot társaságában. A fénybot az hasonlít a fáklyához, csak kétszer olyan erős (azaz egyszerre két égő fáklya fényét nyújtja). A következő útvonal: dél, kelet, észak, és már meg is van a 3D-s szintre vezető lépcső.

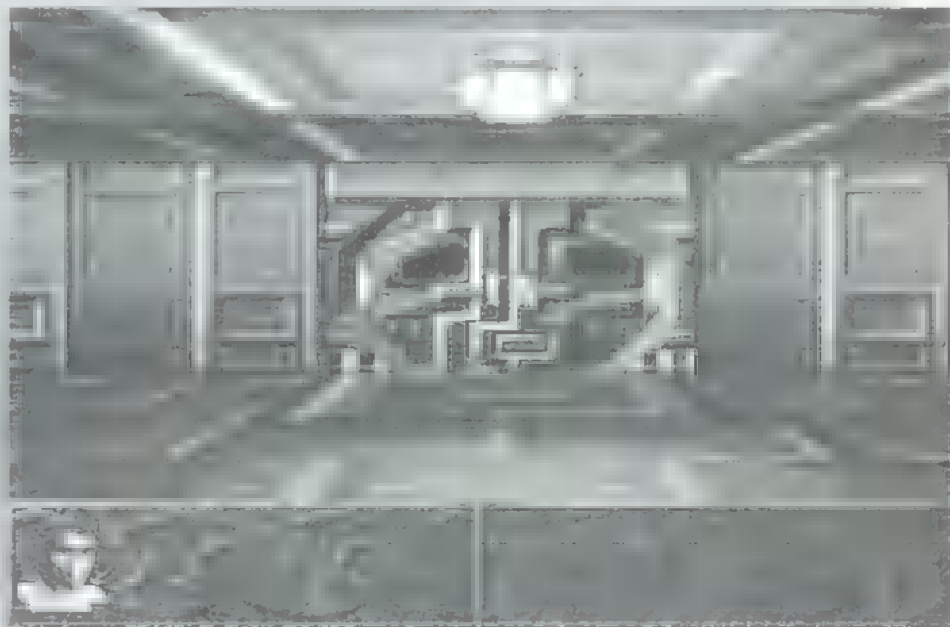
Elsőként keressük meg azt a taposólapot, amely egy tűzcsóvát hoz a nyakunkra, majd fussunk az ajtó előtti platóra, és már tovább is mehetünk. A következőben a feladatunk, hogy meggyújtsa mind a hat faragott oszlopban lévő tűz (ehhez a tűzgolyókat kell hívni).

Most már két lejáratot is találunk, a baloldali lemenve néhány szörny után rejtett gombokat (kettőt) nyomkodjunk, egy-egy zászlóállvány mögé vannak elrejtve. Ezen a részen mást nem is tehetünk, menjünk fel és ismét le, csak most a jobboldalon.

A következő teremben feladatunk, hogy a ketrecekbe zárt színes tüzet kiengedjük, majd a ketrecekben található 4-4 kart átkattintsuk. Ha valaki nem tudná kikerülni a csóvát, figyelmébe ajánljuk a ketrecek fal felőli oldalán található gombokat, amelyekkel északon található 3 világító mezőt tehetjük szabaddá. Más teendőnk már nincs is, mint a minket követő csóvát a megfelelő színű mezőkre vezetni, és már ki is aludtak. Ha kinyitottuk a nyugatra vezető ajtót, nézzünk el rögtön a délnyugati irányban található mini-labirintusba. Ennek végén egy piros mezőre álva csak csilingelést hallunk, de nem moccan a rács.

Az egyik leggonoszabb (és be kell vallani: legeredetibb) trükk a játékban: türelmesen várni kell a taposón, hogy kinyíljon.

A következő, harmadik szinten ugyanezt a trükköt kell eljátszani, meg kell várni, míg sorban fellobbannak az oszlopokban elhelyezett fáklyák. Ez az a terület, ahol a tanulók a szörnyek ellen gyakorlatoznak, így jobb lenne minél hamarabb eltűnni,



szobából (ebédidő – erről bővebben **Rhuainaigh** tud beszélni, de elég, ha várunk).

Hamarosan egy cella hűvösében, kemény priccen találhatjuk magunkat (a támadó **Kengetek**nek adjuk meg magunkat rögtön), ám renegát barátunk pillanatok alatt kisegít min-

ám a kivezető ajtóhoz kellene egy kulcs is, amely a vadállat-mesternél van. Hozzá úgy juthatunk el a leghamarabb, ha az északnyugati ajtón felmegyünk, el északkeletre, és a háromtermes tömbben (nagyobb terem közepén), a legelső szobában keressük. Ezen a szinten máshova csak



XP-gyűjtés miatt érdemes elnézni, mert kincset sem nagyon találunk. A negyedik szintre leérve fussunk előre gyorsan, mert hamarosan jönnek a tűzlatyók. Keressük meg a lávászó termet. Itt óvatosan, ■ lávászó részek között kell végigcsusszanni, lehetőleg a csizma talpát nem megpörköltve.



Hat terem van az északi és a déli oldalon, az első négy mindegyikében egy-egy kék mező, amihez az utat néha láva zárja el, néha nem. Nekünk ez utóbbi pillanatot ajánlott megvárni, figyeljük a fireballok mozgására. Ha mind a négyre ráléptünk, még ki kell nyitni 4 kaput is, ■ legkeletibb termekben, fent és lent (a fenténél a 2 gomb az északi falon, a lenténél az északi és a déli falon). Két irányt vehetünk: északot és délt. Délre egy gombot találhatunk az oszlop mögött, a terem északkeleti sarkában, amivel egy lejáratot tehetünk szabaddá. Alant várunk a piros platón, amíg ■ láng alábbhagy, lobogásából. Továbbhaladván hasonló látványban lesz részünk, csak most tet-



tünket siettet egy felénk integető tűzes golyóbis. Ha bátran várunk, belénk fog rohanni. Az északi sarokban húzzuk meg a kart. Vissza az előző szintre, és most északra. Iszonyatos zajt csapnak a fel-le húzódó rácsok, menjünk el közöttük ■ legdélbb pontra, ahol is egy lejárat van, és zöld lángcsóvák között kell elevickélnünk a nyugati irányba található folyosóra, aminek a végén rántsuk meg a kart. Ismét menjünk fel, és most az északi folyosón, az árkádok alatt félúton találhatunk egy gombot, amit benyomva egy végleges lejáratot is találunk. Az ötödik szinten láthatunk egy rakás taposólemezt, és ettől délre ugyanennek a másolatát taposóla-



pokban. Ha rálépünk az egyik lemezre, egy lángcsóva bejár egy meghatározott útvonalat, amit egy az egyben le kell másolnunk a délebbre lévő lapokon, különben leesünk. Ha szerencsésen átértünk a túloldalra, fakultatív program a keleti részen két gombot keresni (az északi és nyugati falon), mert a ládában egy átkozott

**Shadowsword**öt találunk (bár a sebzése jó, de STA-t szív). Ha egy olyan terembe jutunk, ahol van egy oszlop, sok fireballt lövő szerkentyű és négy taposó (kettő nyugaton, kettő középen), akkor először a fireballokat kell begyűjteni ■ nyugati platókra lépkedéssel (ugyanis ezek mozgatják az oszlopot), majd álljunk le, és várjunk először a délebbi, majd a másik, középen lévő platón (akkor jó, ha szürkére vált). Tovább is mehetünk, és hamarosan beomlik alattunk ■ padló, így lejutunk a hatodik, utolsó szintre.

Ez egy iszonyatosan nagy szint, úgyhogy kedvére eltölthet az ember vagy négy órát ■ bókászással, főleg ha megszokásból keletre indul el. Induljunk el nyugatra, onnan pedig a délkeleti sár-

ok területét vegyük irányba (hosszú folyosó, sok ellenféllel, néhány város taposóval). Itt válasszuk az északi oldalon lévő, legkeletibb ajtót. Amint belépünk, ■ ajtó bezárul, és nincs más teendők, mint egy lemezre rálépni, ami azonnal egy óriási tűzcsóvát gerjeszt. Pánikoljunk! Füssünk az ajtó felé, kezdjük el dörömbölni, sírni, anyázni... Meg is lett a hatása, mivel a felénk gonosz kacajjal vándorló

csóva alatt megnyílt a jóérzésű föld, és már le is juthatunk a Belső Részbe, ahol ■ Nagy Tudást őrzik. Csak északra, északra, és a Kamuloszobra mögött nyíló teremben meg is lesz a kívánt tekercs, ám főpapok társaságában, akik közül az egyik ránk is támad, sőt, még Kamulos Isten is megszállja, csak hogy legyen esélyünk is. Ezért mielőtt belépünk, ajánljuk a pihenőt. Bla-bla-bla, lényeg, hogy nálunk ■ második tekercs is (ne engedjük, hogy Khunag lelépjen, még ha személyes bosszúja érdekében ki is használt minket). Vissza **Dji Cantos** szigetére. Itt beszéljünk Joe-val, és kérjük meg, hogy csatlakozzék csapatunkhoz (fontos lesz). El a hajóra (vissza **Umajo-Kento**-hoz, ott pedig az **Ohl** által ismertett átjáróhoz, déli irányba onnan ki).

Be is jutottunk a hajóra, egyenes utunk lesz, semmi gond. Egészen az L-alakú végződés előtti folyosóig, amikor is egy keleti beszögellésben található irányítópultba helyezzük be ■ Joe által készített dokumentumfilmet ■ csikóhalak nemi

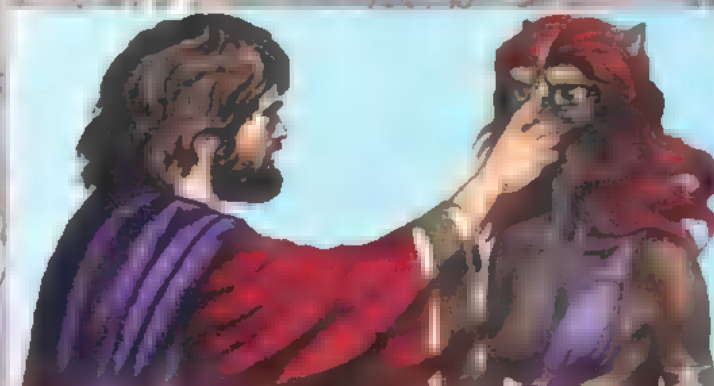
életéről, mire az egész hajó izgatottá válik, és magunkra szabadítunk egy adag biztonsági embert.

Vegyünk fel egy csavarhúzót is, és az L-betű végén adjuk be a kódot, hogy 1712.

Ismét a karbantartási szintre jutunk. Az egyik lézernyaláb felénk eső végénél találhatunk egy kicsavarozható panelt, amit utána bizsergáljunk meg kézzel is. Aki ilyen biztonsági rendszert telepített, az rossz ember nem lehet... A nyugatra lévő ajtó akkor nyitható, ha a kontroll-lámpa zöldet mutat. A másik lézer kikapcsolásához először aktiváljunk egy minket követő (nem támadó) szervízrobotot, majd csaljuk bele ■ lézerbe (rohanjunk át gyorsan a túloldalra, amely utat ő le szeretne rövidíteni). A nagyterembe érve ke-



ressünk ■ keleti falon egy kicsavarozható szekrényt, deaktiváljuk, a keletre lévő robotokat pedig ne nagyon engedjük ki. A déli ajtótól nyugatra lévő panelek közül az egyik rossz, ezt Joe bácsi megjavíthatja, és már tovább ■ mehetünk. Van még egy panel, amit ki kell tekerni, ez a robotgarázstól picit keletre található. Ha ott nincs, akkor ■ robotok között... Csak csaljuk el őket, nehogy leálljunk mind-egyikkel harcolni, mert egyenként van



vagy 250 LP-jük, összesen pedig kb. húsz ezer. A következő két lézernyaláb rakoncátlanok, úgy kell oldalt fordulva végigcsúszni közöttük, mindig figyelve a váltásra (nem lesz nehéz).



Türelem! Mindjárt itt a vége. Ha valaki nagyon akarja, most kereshet négy négyes kontroll-lámpát: az első még ■ szint elején, néhány robot társaságában láthatjuk, nyugatra van kettő (a lézernyaláb úgy lehet átmenni, hogy az elsőnél lemegyünk a legdélbbi pontra, ott fel ■ két lézernyaláb között, majd megrongálunk egy panelt a szokásos módszerrel), és a 4x4 színes mezős teremben, az aktiváló gombot benyomva találhatunk még egyet. A készítőktől iszonyú ronda dolog volt, hogy nem mondták meg, mi a négy sor kombinációja, ezért mi ebben is segítünk (északról dél felé, soronként): piros; piros + zöld; világoskék + sötétkék (két szél-ső); mind ■ négy szín. Itt már a végső csata fog következni, több tucat Neddel, ami nem lesz könnyű feladat, úgyhogy egy fájront mindenképp ajánlott, és fussunk el, amint lehet. Az első csoportot le kell győzni mindenképp, mert tőlük lehet megszerezni egy vörös kódkártyát.

Már ■ reaktorhoz berohanva készülhetünk is az end-seq-re, de még néhány protokolláris feladatot el kell látnunk: **Colonel Prive**t és embereit le kell beszélni a harcról, a következő szöveggel: "Let's stay ...", "Did you see ...", "Would you be so good ...", "The documentary ...", "Think about all the ...", "Ich bin ein Berliner ..."

Lényegében kreatív teendőinkről ennyi, bár még lesz egy Végső Harc az A/dobozával (nagytorony, LCD-kijelzővel, 220 W), de ott semmit sem tudunk már tenni, mindenképp végső elkeseredésében fogja Tom bele-

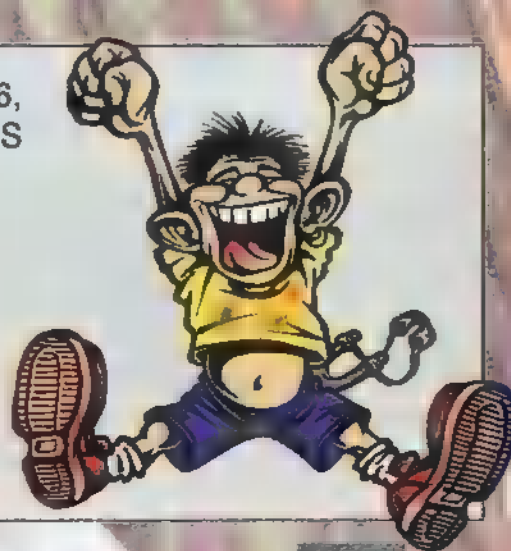
dobni ■ MAGot a reaktor ablakába... Összesítő értékelésként: ajánljuk mindenkinek, aki kellemesen szeretné idejét tölteni, állítjuk, nem fogja megbánni, hogy ebbe fektetett pénzt.

HáPi

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Blue Byte  
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ■■■■■■■■  
Hang: ■■■■■■■■  
Design: ■■■■■■■■  
IQ: ■■■■■■■■





# ACOMP Minden,

## Ősz az ACOMP színeiben

**HP AKCIÓ!**

**Csak Október 31.-ig!**

**Desk Jet 600**

600dpi, 4lépítés, 512Kb RAM, 100 lapos lapadagoló,  
3 év garancia márkaszervízben

~~42.992Ft~~

**39.992Ft**

**Laser Jet 6L**

600dpi, 4lépítés, 1Mb RAM, 100 lapos lapadagoló,  
1 év garancia márkaszervízben

~~99.992~~

**89.992Ft**

Gondoljon a karácsonyra, amíg nem késő!!!

**Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!**

Ajándékalmak beszerzéséhez a FAX-BANK-ból: 100-0411/147133 (100% üzemmódban).



# ami a PC-be kell!

## Alaplapok:

|   |        |
|---|--------|
| - 486DX1-133MHz, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4FDD, RAM, SiS chipset, Award bios, IDE, Acorn            | 11.992 |
| - Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, AHA | 16.992 |
| - Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, AHA | 18.992 |
| - Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, AHA | 20.992 |

## Memória-cache memória:

|                   |        |
|-------------------|--------|
| 512Kb DRAM EDO    | 892    |
| 512Kb DRAM EDO    | 992    |
| 4Mb SIMM 32bit    | 3.592  |
| 8Mb SIMM 32bit    | 7.440  |
| 8Mb SIMM 36bit    | 7.992  |
| - 16Mb SIMM 32bit | 22.992 |
| - 32Mb SIMM 32bit | 35.992 |
| 256Kb Burst cache | 2.400  |

## Winchester:

|                               |         |
|-------------------------------|---------|
| - 840Mb Quantum               | 21.992  |
| - 1.2Gb SeaGate               | 25.992  |
| - 1.2Gb Quantum               | 31.992  |
| - 1.2Gb Quantum               | 38.992  |
| E 1.2Gb Quantum               | 42.992  |
| E 1.2Gb Quantum               | 49.992  |
| - 1.2Gb SCSI Quantum FireBall | 38.992  |
| - 2.0Gb SCSI Quantum Atlas    | 55.992  |
| - 1.2Gb SCSI Quantum Atlas    | 126.992 |
| HDD mobil keret               | 2.112   |
| HDD mobil keret AT BUS, SCSI  | 3.840   |

## I/O - VDA - SCSI - Ethernet kártyák:

|  |            |     |        |
|--|------------|-----|--------|
| IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő                    | 1.200      |     |        |
| IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus OEM | 1.400      |     |        |
| 16Mb SCSI HBA, PCI (IDE 390)                   | 11.992     |     |        |
| Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő, PCI, OEM        | 16.992     |     |        |
| Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)           | 4.992      |     |        |
| Tipus  | Ram / Max  | Bit |        |
| Vesa Local Bus (6 1/2 gar.)                    | 1 / 2 DRAM | 32  | 4.992  |
| 5430   | 1 / 2 DRAM | 32  | 4.992  |
| S3 Virge 3D (3D gyorsító)                      | 2 / 4 EDO  | 64  | 11.992 |
| E Pentium Tseng 21440                          | 2Mb MDR    | 128 | 26.992 |
| E Mirage TV(ET4000+TV Tuner)                   | 2Mb EDO    | 64  | 32.992 |

## Processzorok:

|                      |        |
|----------------------|--------|
| Am5x86-P75MHz        | 5.992  |
| Am5x86-P75MHz        | 7.992  |
| Am5x86-P90MHz        | 10.992 |
| Am5x86-P100MHz       | 12.992 |
| Intel Pentium 100MHz | 21.992 |
| Intel Pentium 120MHz | 24.992 |
| Intel Pentium 133MHz | 32.992 |
| Intel Pentium 166MHz | 59.992 |
| 486 cooler           | 580    |
| 486 Turbo cooler     | 800    |
| 586 cooler           | 800    |
| 586 Turbo cooler     | 992    |

## Forrási CD-ROM Drive-ek, CD írók:

|   |         |
|---|---------|
| 1.2Mb FDD 34 pin                            | 9.992   |
| 1.2Mb FDD AT/PS, Wincom                     | 11.992  |
| 8x, AT-BUS                                  | 19.992  |
| Mitsumi CD-ROM 12x, AT-BUS                  | 28.992  |
| Torisan CD-ROM 4x, 3lemezes Changit, AT-BUS | 12.992  |
| E NEC CD-ROM 4x, 1lemezes Changit, AT-BUS   | 14.992  |
| E TEAC CD-ROM 4x, 1lemezes Changit, AT-BUS  | 24.992  |
| E TEAC CD-ROM 4x, 1lemezes Changit, AT-BUS  | 32.992  |
| HP Kit (4xR-2xW, kártya, software)          | 99.992  |
| Yamaha CD-ROM (4xR-2xW)                     | 159.992 |

## Hangkártyák, Fax / modemek:

|  |        |
|--|--------|
| Right 025/08 hangfal (tápegység)                           | 3.992  |
| MS-10A hangfal (tápegység)                                 | 4.992  |
| Right 025/08 hangfal (tápegység)                           | 5.992  |
| MS-30A hangfal (tápegység)                                 | 6.992  |
| Thunder hangfal (tápegység)                                | 7.992  |
| Dinamikus mikrofon   | 1.200  |
| Adit (16bit, stereo, SB kompatibilis, 2x8 FAP)             | 5.992  |
| Cybernetic 311 (16bit, stereo, Wavetable, SB kompatibilis) | 10.800 |
| Sound Blaster Vibra 16 (16bit, stereo, Wavetable) OEM      | 12.992 |
| Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM            | 19.992 |
| GRAVIS ULTRA SOUND OEM                                     | 10.992 |
| GRAVIS ULTRA SOUND ACE                                     | 7.992  |
| GRAVIS ULTRA SOUND PER                                     | 24.992 |
| Port 14400bps belső Fax/Modem/Voice                        | 8.992  |
| Hornet 28800bps belső Fax/Modem                            | 18.992 |
| Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem OEM                 | 19.992 |
| Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem                     | 21.992 |
| Port 14400bps belső Fax/Modem                              | 22.992 |
| Port 28800bps belső Fax/Modem                              | 29.992 |
| Port 14400bps belső Fax/Modem                              | 12.992 |
| Port 28800bps belső Fax/Modem                              | 27.992 |
| Port 33600bps külső Fax/Modem                              | 29.992 |

## Házik, tápok, kábelek:

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Babyház + táp           | 5.992  |
| Miditrony + táp         | 7.600  |
| Miditrony + táp         | 9.992  |
| Miditrony + táp         | 14.992 |
| Tápkábel 1.8m           | 3.520  |
| IDE HDD adatkábel       | 400    |
| IDE HDD kábel           | 800    |
| FDD adatkábel           | 320    |
| Soros, párhuzamos port  | 200    |
| tápkábel elosztó        | 400    |
| 220W hálózati kábel     | 1.992  |
| Printer Switch 2-1 Auto | 1.892  |
| Printer kábel (1.8m)    | 520    |
| Printer kábel (1.8m)    | 320    |
| Printer kábel (1.8m)    | 392    |
| Printer kábel (5m)      | 520    |
| Printer kábel (1.8m)    | 980    |
| Laplink kábel (1.8m)    | 580    |
| Laplink kábel (1.8m)    | 380    |
| BNC T-dugó              | 320    |

## APC szünetmentes tápok:

|        |        |
|--------|--------|
| 250VA  | 18.992 |
| 400VA  | 28.992 |
| 600VA  | 39.992 |
| 800VA  | 61.600 |
| 1250VA | 80.800 |

## PC-s joystickok:

|                        |        |
|------------------------|--------|
| QS-123 Warrior         | 1.800  |
| - QS-189 Python        | 1.800  |
| - QS-191 Starfighter   | 1.800  |
| - QS-201 Super Warrior | 2.840  |
| - QS-203A Avenger      | 1.840  |
| - QS-206 Skymaster     | 6.160  |
| - QS-209 Skyhawk       | 1.560  |
| QS-173 Raider          | 1.840  |
| QS-174 Warrior Strato  | 7.120  |
| QS-217 Command pad     | 1.920  |
| Gravis Game Pad        | 3.8400 |
| Gravis Action Pro Joy  | 6.400  |

## Monitorok:

|   |         |
|---|---------|
| OEM (1024*768, 0.28)                          | 32.992  |
| Tatung (1024*768, 0.28, LR, NI, 2év garancia) | 37.992  |
| Yamaha (1024*768, 0.28, LR, NI, D)            | 39.992  |
| 15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)       | 108.992 |
| 15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)       | 128.992 |
| monitor filter üveg                           | 800     |

## Billentyűzet, mouse, gárváz, scanner:

|   |        |
|---|--------|
| 102 gombos billentyűzet Kanrich (H)             | 1.960  |
| 102 gombos billentyűzet Kanrich (H)             | 2.160  |
| 105 gombos Win 95 billentyűzet Kanrich (H)      | 2.400  |
| 109 gombos Natural W95 billentyűzet Kanrich (H) | 6.400  |
| Microsoft Natural Keyboard OEM                  | 10.400 |
| Microsoft Natural Keyboard                      | 11.200 |
| Microsoft mouse OEM                             | 4.640  |
| Microsoft mouse                                 | 992    |
| Mitsumi mouse / Genius Easy mouse               | 1.192  |
| Genius Mouse Too                                | 1.892  |
| Genius Mouse 3                                  | 1.992  |
| Genius My Mouse                                 | 2.292  |
| Mouse pad mintás                                | 200    |
| Mouse pad mintás, vágott                        | 320    |
| Genius Easy Mouse (256szürke)                   | 10.400 |
| Genius Easy Scanner (16.8M szín)                | 23.992 |

## CD-szalagok:

|                        |       |
|------------------------|-------|
| 1db-os 1.2 slim        | 100   |
| 1db-os 1.2 tok         | 124   |
| 2db-os tok normál      | 180   |
| 4db-os tok             | 240   |
| 20db-os tároló         | 792   |
| 20db-os tároló         | 2.640 |
| 20db-os CD             | 1.320 |
| 20db-os CD             | 1.440 |
| 20db-os CD-ROM lemezre | 1.200 |

## Minolta iPrint/Print:

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| A WinLaser 400 (300dpi, 1440x720) | 12.992 |
|-----------------------------------|--------|

## Panasonic nyomtatási:

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| KEP-110 9 tús, A4                 | 23.600 |
| KEP-110 24 tús, A4, színes nyomat | 32.640 |
| KEP-110 9 tús, A4, színes nyomat  | 1.160  |
| Festékszalag 24tús tipushoz       | 1.960  |

## Szerviz díjak:

|   |       |
|---|-------|
| Alkatrész beszerelés                        | 1.400 |
| Átépítés                                    | 3.000 |
| Átépítés, üzembe helyezéssel                | 5.000 |
| Helyszíni javítás 1 óra(garanciális és nem) | 5.000 |
| Minden helyszínen megkezdett további 1 óra  | 2.000 |

Központi üzlet: 1135 BUDAPEST, Szent László u. 79/A. Tel./Fax: 140-6185, TEL: 140-0185

ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, Királyhídi útca 2. Tel./Fax: 156-6790

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00



Tex Murphy, ■ szakadt magándektív meglehetősen morcosan ücsörgött ■ **Brew & Stew**-ban, kedvenc étel- és italbárjában. Reménybeli barátja, akinek mellesleg már vagy 3 éve csapta ■ szelet, épp az előbb fejezte ki abbéli reményét, hogy barátok maradnak. Tex nagyon jól tudta, mit jelent ez a rengeteget hangoztatott mondat (van egyáltalán olyan hímnemű lény, aki nem tudja?): szokás szerint be-fuccsolt...

Borongásában Louie, ■ **Brew & Stew** jóarcú tulajdonosa zavarta meg. Egy kupica Bourbont közvetített a sarokban ücsörgő magányos alak indítványára, aki máris barátságosan integetett Tex felé. Rövid diskurzus után kiderült, hogy az urat Gordon Fitzpatricknek hívják, és hallott már Murphy kiváló magánnyomozói képességeiről (feltehetőleg félreinformáltak szegényt). Azt szeretné, ha Tex egy bizonyos Thomas Malloy-t megtalálna számára. Eme kérését egy \$4000-os csekkel nyomtatékosítja, így hősünk persze elvállalja az ügyet. Végre kifizetheti lassan ezrekre rúgó tartozását...



Eme kis történet a **Pandora Directive** névre hallgató játék tizenakárhány-perces introjának tömör összefoglalása, amely az első CD jelentős részét elfoglalja. Nem kell megjedni: a további 5 CD-n bőven van még hely...

Aki a 6 CD-ből valami bűn rossz interaktív mozira következtet, az igen rosszul teszi. Igaz, hogy a hely nagy részét valóban animációk emésztik fel, de ezek csak kiegészítik a maratoninak is nevezhető játékmenetet. Az **Access Software** ismét egy igen nagyszabású kalandjátékot bocsátott a nagyérdemű rendelkezésére — kalandnak kell neveznünk, bár a dobozon az szerepel, hogy 'A New Tex Murphy Interactive Movie'. Azért 'New', mert Tex barátunk az **Access Software** egy korábbi játékában is szerencsétlenkedett már, amelyet úgy hívtak, hogy **Under a Killing Moon**. Ugye sokan emlékeznek rá, milyen szép volt? Nos, ■ **Pandora** kivitelezése talán még jobban sikerült, és a kaland is hosszabb. Ha valaki a sok CD-csere lehetősége miatt aggódik, ne tegye, ugyanis ezt is remekül oldották meg a készítők: a fontosabb helyszínek több CD-n is megvannak. Azok kedvéért, akiknek nem volt szerencsájuk a **Killing Moon**hoz, elmeséljük, hogy is néz ki egy ilyen **Access**-játék:

A főjáték belső nézetű, nagyjából full-3D, csodaszép textúrázott környezetben. A 'csodaszép'-nek persze megvan az ára: ■ nagyobb felbontású textúrák annyi memóriát emésztene fel, hogy minden helyszínt külön be kell tölteni CD-ről, ez a töltögetés azonban 4-szeres CD-ROM-on már nem zavaró. A 3D-engine sebességét persze

nem kell a legjobb akciójátékokkal összehasonlítani, de azért tisztességesen meg van írva, egy 486-DX4/100 közepes felbontásban már megbirkózik vele, 90-es Pentium felett pedig teljes díszében is élvezhető. Az egeres irányítást meg kell szokni, azután már nagyon kényelmes. A fent leírt főjáték bármikor megszakítható a 'Space' billentyűvel, ekkor interaktív módba kerülünk, itt vizsgálódhatunk, esetleg műveleteket végezhetünk környezetünk valamely elemével. Jó pont, hogy ebben a módban ■ mozgásnál beállított részletességtől függetlenül minden esetben maximális felbontást használ a program.

Az irányítás a következő:

Tex-et egerrel vezérelhetjük kétes útjain. Értelemszerűen balra/jobbra forgunk, előre/hátra pedig helyváltoztató mozgást végzünk. Nem kell folyamatosan tologatni az egeret, ha megindítjuk hősünket, akkor addig megy, amíg fel nem kenődik egy falra, vagy mi meg nem állítjuk. Megállítani nemcsak ellenkező irányú impulzussal lehet, ■ jobb gomb is ezt ■ célt szolgálja. Ha ■ bal

gombot nyomjuk, akkor Tex az aktuális mozgási irányt fogja tartani, forgás helyett pedig oldalra mozog (azaz strafe-el).

A 'Shift'/'Ctrl' páros a nézőpont magasságát szabályozza, 'kurzor fel'/'kurzor le' hatására pedig a rálátás szögét állíthatjuk be. Ez egyébként az engine egyik nagy pozitívuma, ■ különféle látószögek sokkal élethűbbek, mint a 3D akciók többségében látottak. Aki nem hiszi, nézelődjön csak fel s alá pl.

a rengeteget dicsért **Duke Nukem 3D**-ben, aztán közvetlenül utána ■ **Pandora**-ban. Ugye-ugye?

Ezek voltak a fontosabb billentyűk, van még millió, ezeket mindenki megnézegetheti a **Help**ben, amely interaktív módban hívható elő pl. ■ 'F1' billentyűvel.

Interaktív módba 'Space'-szel vagy dupla jobb clickkel váltunk, ugyanígy térhetünk vissza a mozgáshoz. Interaktív módban az eger a pointert mozgatja, ■ továbbiak függenek attól, hogy a képernyő mely területén állomásozunk.



A játéktérben jobb gombbal a környezeti igék között váltogatunk, a bal gomb pedig szokás szerint az ige aktiválását jelenti. A következő igék állnak rendelkezésünkre:

- **Look:** Szabatosan: vizsgál.
- **Get:** Valamely tárgy megkaparintása.
- **Move:** Tili-toli.
- **Open:** Ajtók vagy dobozok kinyitására szolgál.

- **Talk:** Kommunikáció. Kicsit sajátosan zajlik: a program felajánl max. 3 opciót, amelyek csak a mondókánk stílusát határozzák meg, nem magát a szöveget. A játékost így néha igen kellemetlen meglepetés fogja érni...
- **On/Off:** Mindenféle műszerek be- és kikapcsolására szolgál. A többséget elég lesz bekapcsolni.

Megjegyzendő, hogy minden környezeti objektummal kapcsolatban csak azok az igék jelennek meg, amelyek adott helyzetben alkalmazhatóak (nem lehet pl. személyeket kinyitni, pedig egyeseket nem ártana) — ez ■ húzás jócsomó időrabló próbálkozást tesz szükségtelemmé.

Ha a kezelőpanelen vagyunk, akkor a jobb egérgomb nem működik, a bal gomb értelemszerűen szelektál. A funkciók:

- **Inventory:** Megjeleníti a tárgylistát. A gomb melletti nyílak természetesen a listáskorrollozására szolgálnak.
- **Use:** Az aktuális tárgy (a kis ablakban látható a képe) használata a játéktérben.
- **Combine:** Két tárgy összeházasítása. Ez egyébként egy üzemmód, így nagyobb arányú kombinálás esetén ■ kell mindig ide váltani.
- **Examine:** Valamely tárgyunk megvizsgálása. Kapunk róla egy szép animációt, és esetenként Tex is fűz hozzá némi kommentárt.
- **Hint:** Segítséget kérhetünk. Segítség csak **Entertainment** Levelen (ld. később) jár, **Game Players** Levelen választhatunk, hogy le kívánunk fokozódni

**Entertainment**be, vagy lemondunk a segítségről.

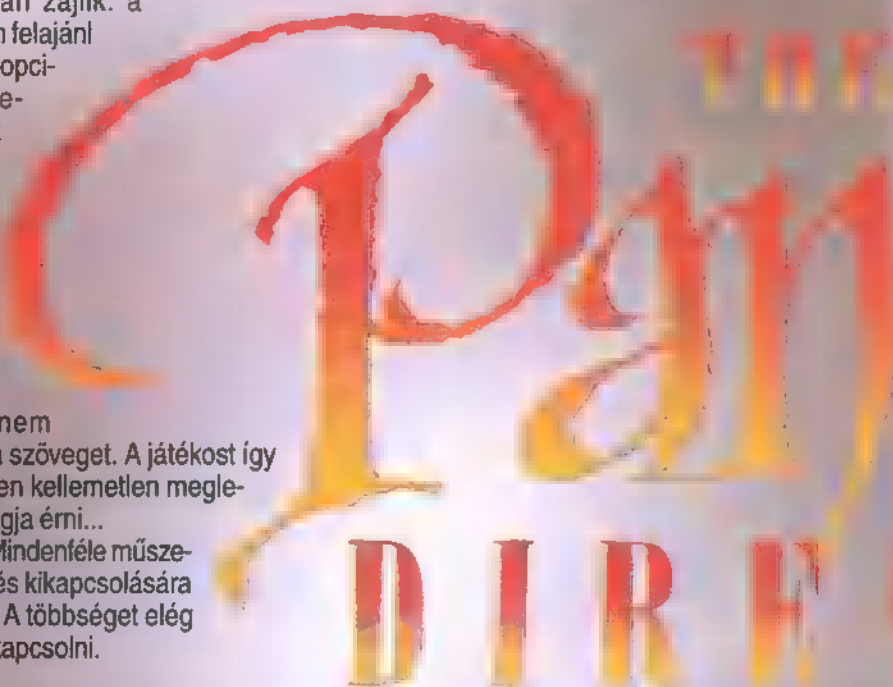
- **Text:** A játékban elhangzó szövegek képi megjelenítésének be- és kikapcsolása.

- **Travel:** Utazgatás. Igen szimpatikus menüpont: az összes eddig bejárt helyszínre eljuthatunk ■ sétálgatás megspórolásával. Helyszínek az számít, amit külön betölt a játék. 3 főbb terület van:

- **A Chandler utca**
- **San Francisco**
- **Észak-Amerika**
- **Auxiliary Panel:** Itt kapott

helyet a töltés, ■ mentés, valamint ■ hasonszórú vegyes opciók. A lemezműveletek egyébként igen szimpatikusak, játékos szerint lehet válogatni az állások között, és el vagyunk látva az összes létező kényelmi opcióval.

- A szöveglablak melletti nyílak ■ szöveg scrollozására szolgálnak.



- A nyílak alatti kérdőjel a **Help**, ez egyébként ■ 'F1' billentyűvel is hozzáférhető.

Miután ilyen szépen kiveséztük a kezelést, kezdjük el játszani!

A következő lehetőségeket tárja elénk a program:

Játékstílusunktól függően hétféle befejezéshez juthatunk el, három meglehetősen különböző úton:

- Az első a **MISSION STREET**, ehhez mindenki felé kedvesnek és tisztességesnek kell lennünk, de azért határozottnak és céltudatosnak;



- A második a **LOMBARD STREET**, azokat várja, akik eleget határozatlanokodnak, mások hozzák helyettük a döntéseket;

- A harmadik neve **BOULEVARD OF BROKEN DREAMS**, a szörnyen romantikus csengés ellenére a tisztességtelen játékost takarja: legyünk önzők és érzéketlenek, más szabály nincs.

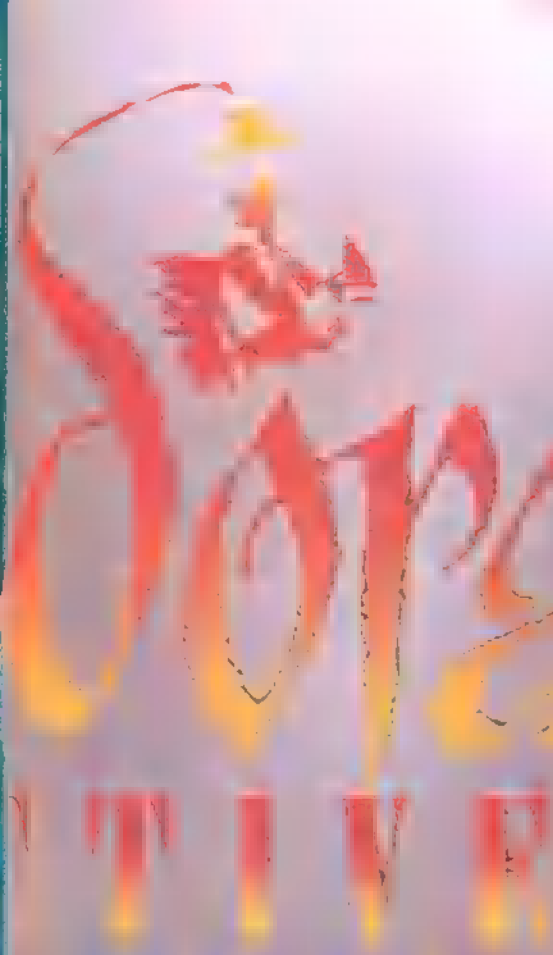
Ténylegesen választanunk kell két nehézségi fokozat között:

- **Entertainment:** Ebben ■ módban 1500 pont érhető el. Főleg a szórakozáson van a hangsúly, a fejtörők közül sok ki-maradt, és van segítség is. Azért így sem rövid...

- **Game Players:** A 4000 maximális pont valószínűleg sokat elárul. Nehéz, hosszú — igazi jófajta kaland!

Ha mindezeket beállítottuk, akkor végre kezdődhet ■ játék (most legyen **Entertainment Level**).





Tex: Nos, Miss Brando, engedek a rábeszélésnek.  
 Chelsee (széles mosoly): Olyan romlott-nak érzem magam...  
 Tex: Vöröset vigyek vagy fehéret?  
 Chelsee: Nos... Legjobb lesz, ha mindkettőt...

Hmmmm... A hölgynek nincs kedve randevúztatni, inkább találkozunk nála... Színtiszta női logika. Tex nagyon feldobódott, örömeiben visszaroohan a Ritz-be (itt lakunk), ahol a tulaj valószínűleg szívesen látja majd, ugyanis mindössze \$2100-ral tartozik neki. Párbeszéd következik (az inzultusokat kissé szabadon fordítottuk):  
 Nilo: Állj csak meg, te kis lopakodó gennyláda!  
 Tex ('Play cool'): Nyugi, Nilo. Nem megyek sehova.



Nilo: Persze, hogy nem! Hol a pénzem? Három havi lakbérrel lógsz, te seggfej! Bejön ide úgy, mintha angyalszárnnyal repkedne a mennyországban. Köpöd ki!  
 Tex (Válasszuk ki a pénzt, és ajánljunk fel \$2100-t — 'Offer from inventory', 'Offer \$2100')  
 Nilo: Emmá' mingyá' más!  
 Tex ('Test Nilo's photographic memory'): Ha már ilyen jó voltam hozzád, megnéznél nekem egy fotót?  
 Nilo: Nem érteni...  
 Tex (Ajánljunk fel ismét pénzt, ezúttal \$100-t)  
 Nilo: Így má' más!  
 Tex ('Ask about Newspaper photo of Malloy'): Felismered ezt az embert?  
 Nilo: Igen. Régebben itt lakott. Most már nem.  
 Tex: Melyik szobában?  
 Nilo: A.  
 Tex: Milyen néven jelentkezett be?  
 Nilo: Tyson Matthews.  
 Tex: Kösz.  
 Nilo: Nagyon szívesen, tökfej.  
 Tex ('End conversation')

Ne érjük be ennyivel, újra szólítsuk meg jómodorú szállásadónkat:

Nilo: Mi van? Nem érek rá!  
 Tex ('Ask for your money's worth'): Elfelejtettem megkérdezni valamit. Eleget fizettem, most Te tartozol nekem.  
 Nilo: Tévedsz. TE tartozol NEKEM. Vagy \$500-ral.

Tex ('Fork five bills')  
 Nilo: Aha. Mit jár a fejedben?  
 Tex ('Ask about Tyson Matthews')

Baj van... Nem mond semmi újat. Talán meg kéne nézni azt az ajtót, hátha nyitva van... Menjünk fel a lépcsőn (a középső ajtó mögött), a szobák közül az első az A. Nyilvánvaló, hogy zárva van, de a mellette lévő kapcsolósor megoldást nyújthat... na, ha tudnánk a kódot. Nilo persze tudja, szaladjunk vissza hozzá. Szerencsére megússzuk újabb adományok nélkül, kérdezzük meg tőle a kódot ('Ask for Code of Room A'). A kód 4827, ezzel már bejuthatunk Malloy egykori tartózkodási helyére (vizsgáljuk meg a kapcsolókat).  
 Ismét baj van: egy nindzsának álcázott illető jól fejbeüti hősünket, aztán meglép. Ezzel ér véget az első nap.  
 További rossz hír, hogy 16 órán keresztül sikerült eszméletlen állapotban maradnunk, úgyhogy lekéstük a randit Chelsee-vel. Elképzelhető, hogy nem felhőtlenül boldog...

Most pedig egy interrupt következik. Eddigi teljesítményünk 20 pontra rúg, és nem nehéz kiszámítani, hogy ebben a terjengős stílusban milyen méreteket öltene az 1400 pont elérése. A teljes leírás tömören és lényegretörően ugyan beleférne 3-4 oldalba, viszont Entertainment Levele annak semmi értelme, ugyanis a Hintek segítségével könnyedén végig lehet suhanni a játékon pár nap alatt (nem vicc: a mi játékidőnk 15 óra körül volt). A Game Players Levelt meg először végig kéne játszani, ami tiszta játékidőben vagy 20-30 órát jelenthet, ráadásul még kitalálni a mindenféle agyferdítőket, segítség nélkül...

Ha lesz rá igény, később természetesen mehet egy teljes leírás (esetleg egy külön könyvet szentelünk a Pandora-nak), egyelőre néhány átfogó tippet adnánk, amelyek mindkét nehézségi szintre érvényesek:  
 - Mint az ajtónyitási manőverből látható, célszerű mindent megvizsgálni. Ez nemcsak a játéktérre vonatkozik, hanem a tárgyakra is, így kerül elő pl. egy pénztárcából a pénz.  
 - Ha már a pénznél tartunk: a való életnek megfelelően ne szórjuk. Pénzt három helyen találtunk:  
 - A Ritz előtt fellelhető Nilo tárcája, de ezt pontokért visszaadhatjuk;

- Szintén az utcán, a postaláda előtt van egy kellemes belső szerkezetű boríték, ismét csak pontokra váltható, ha bedobjuk a postaládába (Tex: 'Talán banni fogom a nagylelkűséget, amikor legközelebb kutyakaját kényszerülök enni, de per pillanat jó érzés...');  
 - Később a játék folyamán eljutunk egy Autotech nevű helyre, itt az Evidence Room B15-ös szekrényében további pénzek várnak gazdára. Vigyázzunk, a pénzre riasztókódot tettek!

- Ha a Chandler utcában valamelyik üzletben akarunk valamit, akkor előtte ki kell fizetnünk a párszáz dollár tartozásunkat. Jó fej ez Tex...  
 - Ha egy új dolog jelenik meg az Ask About... listában, arról célszerű megkérdezni Louie-t (őt láttuk az introban is), valamint Rook Garnert, aki a zálogház tulajdonosa. Jó még ilyen célra a rendőrkapitányságon ücsörgő tiszt is, ide azonban a játék elején még nem mehetünk.  
 - Óvakodjunk az NSA-tól. Itt egy Jackson Cross névre hallgató úri(?)ember(?) a góré, akinek minden vágya, hogy minket likvidáljon (hogy miért úszhatjuk meg a dolgot, majd a végén derül ki, természetesen nő van a dologban).

Egyelőre ennyit a Pandora-ról. Jól kivitelezett, remek hangulatú game, és az x CD-t elfoglaló játékok zömével ellentétben a játékmenet is igencsak megállja a helyét. A történetre sem lehet egy szavunk sem: valós tényekre épít (a Roswell melletti UFO-sztori), a közszájon forgó tényanyagot nemigen ismerő játékos pedig szinte észre sem veszi, mikor tér át kitalációkra a szerző. Meglepetésekben sincs hiány, még szerencse, hogy Tex nem szívbeteg. Minden CD-ROM-tulajdosznak ajánljuk.



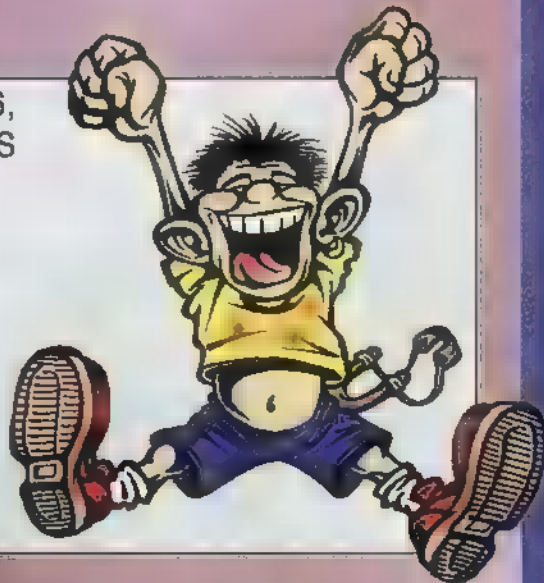
Bryan



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Access Software  
 Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika:     
 Hang:     
 Design:     
 IQ:

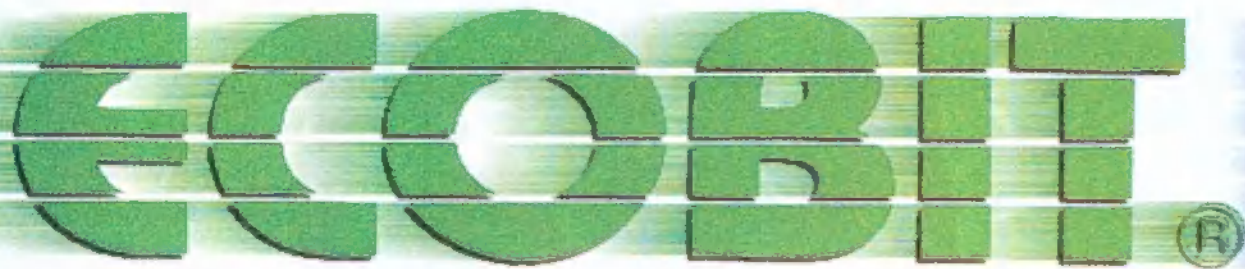




A clown with a large red wig and a wide, toothy grin, wearing a colorful outfit, stands in front of a building with arched windows and a large blue and white circular object.

Ezen oldal bemutatja és a  
 Magyarországi lakosság hazai  
 piacainak az **EcoBIT** 2011  
 1077. sz. Helyszíni u. 25.  
 tel: 85-1078





EcoBIT Multimédia Szaküzlet  
1077 Bp., Wesselényi u. 25.  
Tel: 351-3078, fax: 268-0361  
Email: ecobit@mail.datanet.hu

Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk!  
Vidékre csomagküldést vállalunk!

Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatosan információkkal látjuk el Önt!



**Jön! Jön! Jön!**  
**Magyar kézikönyvvel**  
**novemberben a boltokban!**  
A minden idők legsikeresebb CD-ROM játéka,  
a stratégiai játékok királya, a  
**Command & Conquer folytatása végre itt van.**

A játékhoz magyar nyelvű kézikönyv tartozik.  
Ha ezt nem adják hozzá, akkor a játék  
nem legális forrásból származik.

A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok  
kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT.



**A három koponya**  
Színes, magyar nyelvű,  
CD-ROM kalandjáték

A magyar változat novembertől az üzletekben!

A Pólus Centerben  
Exkluzív EcoBIT üzlet nyílik november 8-án.

PC CD-ROM, SONY PSX,  
SEGA SATURN ÉS EGYÉB  
CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN.

Akció! Novemberben mindenkinek 5%  
kedvezmény a Pólusban!

Megnyílt  
legújabb boltunk az interneten.  
<http://www.accentcomm.com/ecobit>

Demók, képek, leírások,  
árlisták letölthetők.

Ha nincs internet hozzáférése, akkor  
friss információkért hívja az EcoBIT  
forró drótot:

**351-3078**

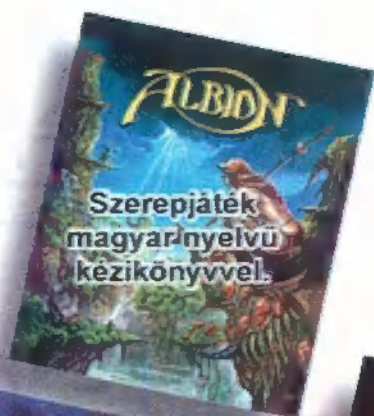
**Compfair '96**

Az Ecobit az A pavilon 313-as  
standján található!

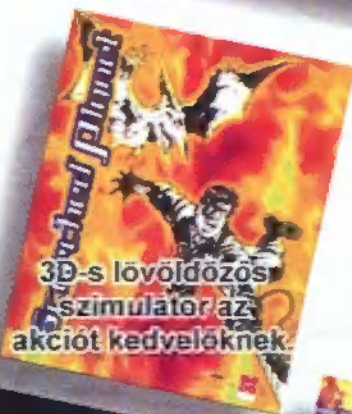
Néhány ízelítő a programból:

- Péntek 15.00: Meglepetés a Compfair egén;
- Szombat 12.00: Ismét itt az égi áldás;
- Szombat 13.00: Ajándék osztás, sorsolás  
híres közéleti személyiségek bevonásával.

Ezen kívül állandó műsorok, játékok  
kipróbálása, és óriási árleszállítás  
várja önöket az EcoBIT standon.  
Siessen, mert az engedményes  
CD-k gyorsan fogynak!



Szerepjáték  
magyar nyelvű  
kézikönyvvel.



3D-s lövöldözős  
szimulátor az  
akció kedvelőknek.



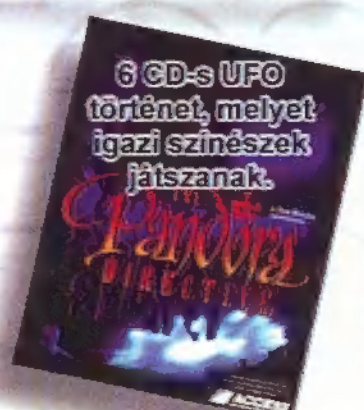
Kalandjáték  
gyönyörű rajzolt,  
festett grafikával.



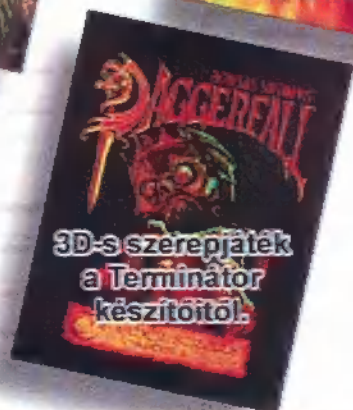
SCI-FI AKCIÓ!  
Ezt látni kell!



Jubileumi kiadás!  
Command & Conquer  
+ Dune II + Soundtrack CD  
+ poszter díszdobozban.



6 CD-s UFO  
történet, melyet  
igazi színészek  
játszanak.



3D-s szerepjáték  
a Terminátor  
készítőitől.



Filmszerű kalandjáték,  
interaktív thriller.

Termékeink kaphatók még:  
Centrum Áruházak, Delfin  
Irodatechnika, Escom, Fotex  
Records, Virgin Megastore  
üzletekben, ahol garantáltan  
legális programokat árusítanak.



**PILOT****COMP**

1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel/Fax: 351-2338 Tel:30/427-086

**Pilot Cadet 5x86:**

-SIS 486 PCI, alaplap. Award BIOS, alaplapra integrálva: MODE 4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB SRAM cache, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port  
-AMD 5x86-P75 CPU, aktív hűtéssel  
-4MB RAM  
-S3 Trio 64V+, PCI, 1MB DRAM, SVGA  
-850MB, MODE4, IDE HDD  
-1.44MB FDD, Panasonic  
-Baby vagy Torony Mini ház  
-101 gombos BTC, US vagy HU Win95 billentyűzet  
-Raffles 14", LR, SVGA, 1024\*768 felbontás, 0,28dpi képpontátmérő

+AJÁNDÉKBA: -Genius Easy Mouse (3 gombos) **91,990,-+ÁFA**  
-Suncom TAC1+ botkormány, -"Windows 95 Start" szakkönyv, -Színes egérpár

**Pilot Sergeant Pentium:**

-Triton II. 586 PCI alaplap, ráintegrálva: MODE 4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB Pipelined BURST cache, INTEL Triton II. VX chipset, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port, Universal Serial Bus, DIMM RAM foglalat Award BIOS.  
-AMD 5K86-P100 CPU, aktív hűtéssel  
-8MB RAM  
-S3 Trio 64V+, PCI, 1MB DRAM, SVGA  
-Creative Sound Blaster 16 hangkártya  
-850MB, MODE4, IDE HDD  
-1.44MB FDD, Panasonic  
-CD-ROM, 8x, IDE  
-Baby vagy Mini Torony ház  
-101 gombos BTC, US vagy HU Win95 billentyűzet  
-Raffles 14", LR, SVGA, 1024\*768 felbontás, 0,28dpi képpontátmérő

+AJÁNDÉKBA: -Genius Easy Mouse (3 gombos) **139,990,-+ÁFA**  
-Suncom TAC1+ botkormány, -Mikrofon, -Interaktív Multimédia Magazin CD  
-"Windows 95 Start" szakkönyv, -Színes egérpár

**Pilot Emperor Pentium:**

-Soyo 586 5TF2 PCI, alaplap, ráintegrálva: MODE4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB Pipelined BURST cache, INTEL Triton II HX chipset, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port. Későbbiekben bővíthető USB-vel, illetve olcsó SCSI II. vezérlővel is. Award FLASH BIOS. (A Flash BIOS upgradek találhatók a: WWW.SOYO.COM.TW Internet címen.)  
-Intel Pentium 133 CPU, aktív hűtéssel  
-16MB RAM  
-S3 Trio 64V+, PCI, 2MB DRAM, SVGA  
-SF-32 WAV hangkártya,  
Az SB16+ Wave Blaster tudásánál több, 2MB ROM, 128 alap MIDI hangszer+69 dobkészlet, további letölthető hangminták számára 9-bites SIMM RAM-okkal bővíthető.  
-1 GB, MODE4, IDE HDD  
-1.44MB FDD, Panasonic  
-CD-ROM, 8x, IDE  
-Belső, 28800-as, Fax MODEM: Plug and Play Creative MODEM Blaster  
-Baby vagy Mini Torony ház  
-101 gombos BTC, US vagy HU Win95 billentyűzet  
-Samsung 14", LR, NI, SVGA, 1024\*768 felbontás, 0,28dpi képpontátmérő

+AJÁNDÉKBA: -Genius Easy Mouse (3 gombos) **209,990,-+ÁFA**  
-Suncom TAC1+ botkormány, -Mikrofon, -Interaktív Multimédia Magazin CD  
-"Windows 95 Start" szakkönyv, -Színes egérpár, -MIDI kábel

A fenti árak az ÁFA-t nem, de egy év, telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak.

A fenti konfigurációk összeállításáért külön költséget nem számítunk fel.

A fenti konfigurációk összetevőiben, az ÖN IGÉNYEI szerint van lehetőség módosításra!





## ALAPLAPOK

|   |        |
|---|--------|
| 486/256 ISA/PCI/IDE+/2S,P/SIS .....             | 10 900 |
| MSTR2 586/256 P200/PCI/IDE+/2S,P/ Trit. I. .... | 17 500 |
| MSTR5 586/256 P200/AMD/IDE+/2S,P/TritII. ....   | 19 900 |
| SY5TF2 P200/Cyx/AMD/IDE+/2S,P/TritII. ....      | 20 600 |
| Intel Triton II VX P200/Cyx/AMD/IDE+/2S,P. .... | 15 500 |

## MEMÓRIA

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 512 KB DRAM .....     | 1 400  |
| 4 MB 32/36 BIT .....  | 3 800  |
| 8 MB 32/36 BIT .....  | 7 500  |
| 16 MB 32/36 BIT ..... | 17 500 |

## PROCESSZOROK

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| AMD 5x86-P75 (133) ..... | 5 900  |
| AMD 5k86-P90 .....       | 9 900  |
| AMD 5k86-P100 .....      | 13 500 |
| INTEL PENTIUM 100 .....  | 21 500 |
| INTEL PENTIUM 120 .....  | 24 500 |
| INTEL PENTIUM 133 .....  | 31 900 |
| INTEL PENTIUM 166 .....  | 55 000 |

## CPU VENTILLÁTOR

|                   |       |
|-------------------|-------|
| 486DX -HEZ .....  | 800   |
| PENTIUM-HOZ ..... | 1 500 |

## MONITOR VEZÉRLŐK

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| PCI BUS                               |        |
| S3TRIO64V+, 1/2MB DRAM .....          | 5 800  |
| Diamond Stealth64 Graphics 2120 ..... | 14 900 |
| S3TRIO64, 1/2MB DRAM                  |        |
| Diamond Stealth64 Video2121 .....     | 18 900 |
| S3TRIO64V+, 1/2MB DRAM                |        |
| Diamond Stealth64 Video 3240 .....    | 45 900 |
| S3 Vision 968, 2/4MB VRAM             |        |
| Diamond EDGE 3D .....                 | 49 900 |
| 3D gyorsító, 2/4MB VRAM               |        |
| Diamond EDGE 3D .....                 | 39 900 |
| 3D gyorsító, 1/2MB EDO RAM            |        |
| Diamond Stealth 3D 2000XL .....       | 24 900 |
| S3 Virge, 2MB EDO RAM                 |        |
| Genoa Phantom 64V-2001 .....          | 13 900 |
| S3TRIO64V+, 1/2MB DRAM                |        |
| Genoa Phantom 64Video Pro .....       | 49 900 |
| S3 Vision968, 2/4MB VRAM              |        |
| Genoa Phantom 3D .....                | 23 900 |
| S3Virge, PCI, 2/4MB EDO RAM           |        |

## EGYÉB KÁRTYÁK

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| IDE+ 2S/P/G PORT 16bit ISA .....    | 1 750 |
| NE 2000 kompatibilis Ethernet ..... | 4 200 |

## WINCHESTEREK

|                      |        |
|----------------------|--------|
| AT BUS               |        |
| 640 MB QUANTUM ..... | 18 300 |
| 850 MB QUANTUM ..... | 19 900 |

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| 850 MB Seagate .....         | 19 900 |
| 1 GB QUANTUM .....           | 23 900 |
| 1.7 GB QUANTUM vagy WD ..... | 29 900 |
| 2.5 GB QUANTUM .....         | 40 900 |

## SCSI

|                      |         |
|----------------------|---------|
| 540 MB QUANTUM ..... | 21 000  |
| 2 GB QUANTUM .....   | 55 000  |
| 4 GB QUANTUM .....   | 123 000 |

## FLOPPY MEGHAJTÓ

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1.44 FDD Panasonic vagy Sony ..... | 3 900 |
|------------------------------------|-------|

## HÁZAK

|                  |        |
|------------------|--------|
| Baby .....       | 6 200  |
| Minitorony ..... | 6 200  |
| Miditorony ..... | 7 200  |
| Nagytorny .....  | 12 000 |

## BILLENTYŰZET+EGÉR

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| 101 BTC US .....                 | 2 200 |
| 104 BTC HU Win95 .....           | 2 500 |
| GENIUS 3 gombos Easy Mouse ..... | 1 200 |
| Power Click 3 gombos egér .....  | 1 100 |
| MICROSOFT OEM Mouse .....        | 4 200 |

## BOTKORMÁNYOK

|                                      |        |
|--------------------------------------|--------|
| TAC1+ AKCIÓ! .....                   | 1 400  |
| MY JOYSTICK .....                    | 1 815  |
| FX 3000 .....                        | 5 200  |
| F-15 E „Hawk” .....                  | 7 800  |
| F-15 E „Raptor” .....                | 12 000 |
| F-15 E „Talon” (Programozható) ..... | 14 800 |
| G-FORCE .....                        | 9 000  |

## GRAVIS BOTKORMÁNYOK

|   |        |
|---|--------|
| Gravis PC Pro .....                                 | 5 900  |
| Gravis Thunderbird .....                            | 8 900  |
| Gravis Firebird (Programozható) .....               | 11 900 |
| Gravis Phoenix (Programozható) .....                | 12 900 |
| Gravis Gamepad .....                                | 3 500  |
| Gravis Gamepad+FIFA Soccer .....                    | 6 900  |
| Gravis GRIP Team Sports Set .....                   | 14 900 |
| Gravis Y-osztó kábel két joystick/gamepad-hoz ..... | 1 900  |

## CD-ROM

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| SONY CD-U311, 8x IDE ..... | 16 500 |
|----------------------------|--------|

## MODEMEK

### Belső

|   |        |
|---|--------|
| 14400/14400 V42bis/MNP5 kártya .....    | 10 500 |
| Zoltrix/Phoebe hardware hibajavítás     |        |
| 28800/14400 VFC/V.34 kártya .....       | 21 900 |
| Zoltrix/Phoebe hardware hibajavítás     |        |
| Creative Labs MODEM Blaster 28800 ..... | 17 900 |
| Plug and Play, VFC/V.34                 |        |

### Külső

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| 33600/14400 VFC/V.34 külső ..... | 26 500 |
| Nicetalk hw. hibajavítás         |        |

## HANGKÁRTYÁK, HANGFALAK

|  |        |
|--|--------|
| SOUND BLASTER 16 OEM IDE v. Multi CD ... | 11 900 |
| SF-32WAV OEM+ MIDI kábel .....           | 18 900 |
| GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC OEM .....      | 9 900  |
| GRAVIS ULTRASOUND ACE .....              | 7 500  |
| GRAVIS ULTRASOUND P&P .....              | 23 900 |
| GRAVIS ULTRASOUND P&P PRO .....          | 29 900 |
| GRAVIS MIDI box .....                    | 6 900  |

|                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| Aktív hangfalpár (GCS-100) ..... | 2 900 Ft/pár |
| Aktív hangfalpár (GCS-200) ..... | 5 600 Ft/pár |
| Aktív hangfalpár (CP-18) .....   | 3 200 Ft/pár |
| Aktív hangfalpár (VIP-88) .....  | 6 900 Ft/pár |

## MONITOROK

|   |         |
|---|---------|
| Raffles 14" SVGA LR, NI1024*768 Philips képcs. .... | 32 900  |
| Targa 14" SVGA 1024*768, digit., LR, NI .....       | 35 900  |
| Targa 15" SVGA 1024*768, digit., LR, NI .....       | 45 900  |
| Samsung 14" SVGA1024*768,0.28DPI, LR, NI ..         | 41 900  |
| Samsung 14" SVGA1024*768,0.28DPI, LR .....          | 37 600  |
| Samsung 15" SVGA1024*768,0.28DPI, LR, NI ..         | 63 900  |
| Samsung 17" SVGA1280*1024, LR, NI .....             | 127 900 |
| MAG 15" SVGA1024*768,0.28DPI, LR, NI .....          | 54 000  |
| MAG 17" SVGA1280*1024,0.28DPI, LR, NI .....         | 95 000  |
| ViewSonic 15Ga 0,28DPI,1280*1024,LR,NI, .....       | 99 000  |
| Plug & Play, beépített stereo hangszóró és mikrofon |         |
| ViewSonic 17Ea 0,27DPI,1280*1024,LR,NI, .....       | 137 900 |
| Plug & Play, beépített stereo hangszóró             |         |
| ViewSonic 20G-2 0,28DPI,1600*1280,LR,NI. ...        | 249 900 |

## NYOMTATÓK

Az alábbi márkák teljes típusválasztékát forgalmazzuk, néhány ár csupán ízelítőül:

## PANASONIC

|  |        |
|--|--------|
| KX-P1150 9TŰ, 80 OSZLOP .....            | 23 600 |
| KX-P2130 24 TŰ 80 OSZL. SUP. CSEND. .... | 32 600 |

## CANON BOUBLE JET

|  |        |
|--|--------|
| CANON BJ-30. 30 lapos ADF (360x360dpi) ..... | 33 500 |
| CANON BJC-70 színes (u.a. mint BJ-30) .....  | 46 900 |

## HEWLETT-PACKARD

|   |        |
|---|--------|
| HP LaserJet5L. 1MB. A4. 4ppm (600x600dpi) ... | 98 000 |
| HP DeskJet600 .....                           | 38 400 |

## SZÜNETMENTES TÁPEGYSÉGEK

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Back-UPS 400 VA ..... | 27 900 |
| Back-UPS 600 VA ..... | 38 500 |

## MICROSOFT OEM TERMÉKEK

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| MS DOS 6.22 .....                | 6 500  |
| WIN FOR WORKGRUPS 3.11 HUN ..... | 8 400  |
| WIN FOR WORKGRUPS 3.11 US .....  | 12 800 |
| WIN'95 HU CD .....               | 16 800 |
| WIN'95 H&J 3.5 FLOPPY .....      | 18 300 |
| WIN'95 PAN-EURO 3.5 FLOPPY ..... | 18 300 |
| WIN'95 PAN-EURO CD .....         | 16 800 |

## EGYEBEK

|                                       |       |
|---------------------------------------|-------|
| Egérpad, különböző ábrákkal .....     | 232   |
| Mikrofon .....                        | 800   |
| CD tartó torony 18db. lemezhez .....  | 1 600 |
| Monitorszűrő 14"-os monitorhoz .....  | 1 400 |
| Nyomtatókábel 1.5m (Centronics) ..... | 740   |
| Mikrofon hangkártyákhoz .....         | 1 400 |
| FDD beépítőkeret .....                | 790   |
| Other Side CD Magazin + ujság .....   | 990   |
| Chip CD + ujság .....                 | 616   |

## Multimédia Kit .....

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| -SB16 PnP hangkártya             |  |
| -Samsung 8x CD-ROM               |  |
| -Mikrofon                        |  |
| -Passzív hangszórópár            |  |
| -Compton's Multimedia Lexikon CD |  |



1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

<http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Az átváltoztatás jogát fenntartjuk!

# MIXIM

**RM & COMPUTER AT 486** **PCI** LOCAL BUS

Alapkonfiguráció: alaplap, 2 PCI, 4 ISA bus bővítési lehetőség, SIS chipset, AWARD Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, 4 MB RAM (max. 64 MB), desktop vagy mini toronyház, 200 W green tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsító, true color, 101 gombos billentyűzet

| Konfiguráció:                               | 540 MB    | 850 MB    | 1.2 GB    | 1.7 GB    |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> AT 486 DX4-100 MHz | 65 700 Ft | 67 520 Ft | 72 500 Ft | 79 500 Ft |
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> AT 5x86-133 MHz    | 66 000 Ft | 67 820 Ft | 72 800 Ft | 79 800 Ft |

Ram bővítések:

8 MB esetén +3 680 Ft

16 MB esetén: +13 120 Ft

**RM & COMPUTER AT 586** **PCI** LOCAL BUS

Alapkonfiguráció: alaplap, 3 PCI, 4 ISA bus bővítési lehetőség, Intel 82430VX chipset, AWARD Plug and Play BIOS, 256kB burst cache memória, 8 MB RAM (max. 128 MB), desktop vagy mini toronyház, 200 W green tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsító, true color, 101 gombos billentyűzet

| Konfiguráció:                            | 540 MB     | 850 MB     | 1.2 GB     | 1.7 GB     |
|--|------------|------------|------------|------------|
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> 5x86-100 MHz    | 84 330 Ft  | 86 230 Ft  | 91 230 Ft  | 98 230 Ft  |
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> Pentium 100 MHz | 92 150 Ft  | 94 050 Ft  | 99 050 Ft  | 106 050 Ft |
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> Pentium 120 MHz | 95 250 Ft  | 97 150 Ft  | 102 150 Ft | 109 150 Ft |
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> Pentium 133 MHz | 105 250 Ft | 107 150 Ft | 112 150 Ft | 119 150 Ft |
| <b>RM &amp; COMPUTER</b> Pentium 166 MHz | 137 250 Ft | 139 150 Ft | 144 150 Ft | 151 150 Ft |

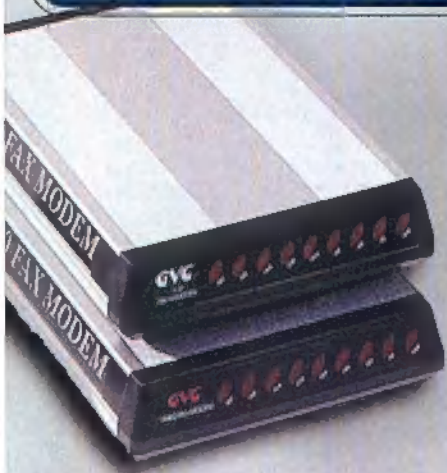
Ram bővítések:

8 MB esetén +3 680 Ft

16 MB esetén: +13 120 Ft

## Monitorok

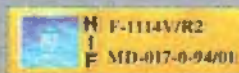
|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| 14" monochrome SVGA             | 13 300 Ft |
| <b>GVC</b> 14" color SVGA NL,LR | 37 250 Ft |
| <b>GVC</b> 15" color SVGA NL,LR | 52 800 Ft |
| <b>GVC</b> 17" color SVGA NL,LR | 92 900 Ft |



## GVC faxmodemek:

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>GVC</b> 1114 (14400 bps), belső | 12 800 Ft |
| <b>GVC</b> 1114 (14400 bps), külső | 15 900 Ft |
| <b>GVC</b> 1128 (28800 bps), belső | 26 900 Ft |
| <b>GVC</b> 1128 (28800 bps), külső | 29 900 Ft |

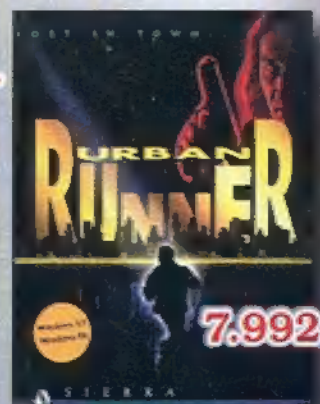
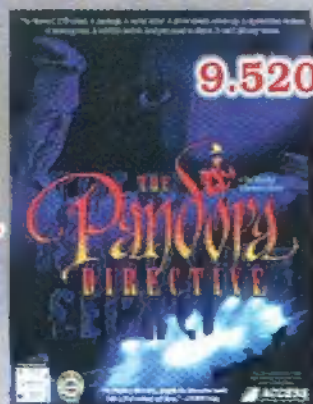
Minden készülék postai HIF-engedélyes!



Termékeinkre 1+2 éves (1 év teljeskörű, 2 év ingyenes javítás) telephelyeinken érvényesíthető garanciát adunk!

Ezenkívül Microsoft termékek, valamint HP- és Star-nyomtatók teljes választékával állunk minden kedves vásárlónk rendelkezésére!

**Keressen fel bennünket 1996. október 22-26. között a Compfair Áruház 13-as standján!**



Októbertől már kapható: Megarace 2.

7.992,-

Crusader – No Regret

7.992,-